Pintando em camadas

Quais são e como funcionam os softwares que utilizam os layers

AS CARTAS NÃO MENTEM

MACZÉTICO TERMINAL

MacJá Macse Macpassaram Macmais Macde Macvinte Macdias Macque Maccomprei o Macmeu MacMac-Performa e Macjá Macnão Macestou Macaguentando Macde Mactanto Macesperar.
MacPor Macfavor! Macme Macmandem Maclogo o Macmeu MacMac!
MacPor Macenquanto Macestou Macme Macdivertindo Maccom Maceste Macsuper Macinteressante Macsoft Macchamado MacMACMANIA. MacAlém Macde Macme Mactornar Macmenos Macignorante, Macestá Macme Maccorrigindo de Macum Macantigo Macmau Machábito Macde Macnão Macgostar Macde Macler. MacSó a MacMACMANIA Macconseguiu Macisto. MacEstou Macorgulhoso Macde Macser Macmais Macum Macfeliz MacMacmaníaco, Macmas Macos Macmeus Macvizinhos e Macamigos Macacham Macque Macestou Macficando Macmeio Macfanático e Macacham Macque Macestou Macfalando Macmeio Macesquisito; Macmas Maceu Macsou Macnormaaal, Macvocês Macnão Macconcordam?

MacHiroshi
MacCuritiba - PR

Você já está assim ANTES do seu Mac chegar?? Imagine quando ele estiver instalado. Macô Maclôco!!

AFOGANDO EM CONFIG.SYS

Estou me afogando nesta inundação editorial pecezista. Eles têm revista prá tudo: como ligar um PC, como usar um PC, como montar um PC, como desenhar no PC, como desligar o PC. Que pena que eles não tenham uma revista que informa com bom humor, ajuda os leitores desesperados com suas consoladoras letrinhas, não perde a pose na Macsolidão e ainda por cima tem muitas matérias interessantes.
Bom, depois do elogio vem o pedido...
Tenho uma conta no Altenex e (que vexame) ainda não consegui me conectar direito com a Internet. Uso o programa MicroPhone Lt para fazer a conexão com o Ibase e depois não sei direito o que fazer. A opção Serviços Internet me leva para um Gopher, então o cursor fica piscando na tela Retrieving Directory, só que não acontece nada depois. O que é que eu faço? Como eu chego até aquelas pagininhas bonitinhas do WWW? Que programas vocês recomendariam (First Class?) e onde eu os encontraria? Existem conferências sobre usuários de Mac no Alternex?
Em quais BBS´s eu encontro o Kit de Sobrevivência na Internet? Qual o animal mais rápido do mundo? Devo fingir gostar de um PC?
Desculpem-me por tantas perguntas, mas afinal pra quem mais eu poderia fazer?

Flavio Egydio de Carvalho
Rio de Janeiro -RJ

Você encontra o kit da Internet nos BBSs citados na caixinha no pé desta página. Acompanhe a coluna @Mac para saber como acessar a Net sem problemas. O Guepardo é o animal mais rápido do mundo, chegando a 130 km por hora. Não finja gostar de PC, convide a dona dele para conhecer seu Desktop.

GENTE QUE FAZ!

Parabéns para todos da MACMANIA.
Realmente, vocês matam a cobra e mostram o pau.
Gostaria de ver uma reportagem mostrando como é feita a revista MACMANIA, com fotos do pessoal da redação. Quero saber como vocês usam os programas, como vocês dão saída. Espero que o Valter Harasaki continue com suas ótimas matérias sobre pré-impressão e o Heinar continue iluminado pela Nossa Senhora do PostScript para nos brindar cada vez mais com suas reportagens up-to-date.
Hei, Tony, que tal incluir uma fonte exclusiva no próximo disquete da MACMANIA?
Valeu, pessoal, até a próxima festa da MACMANIA (mal posso esperar)!

Roberto Kamei
São Paulo - SP

Mais fotos da gente? Esta é a única revista de informática do mundo com Coluna Social! Daqui a pouco vamos ter que mudar o nome para Fatos&FotosMania.

Para colaborar com a *MACMANIA*, basta escrever para: Rua do Paraíso, 706 Aclimação CEP 04103-001 São Paulo (SP) ou acessar os BBSs ArtNet (021) 553-3748, MacBBS (011) 813-5053/5059/5672, Rio-V (021) 235-2906 ou Super-BBS (011) 851-5588.
Deixe suas cartas, sugestões, dicas, dúvidas e reclamações na pasta da *MACMANIA nestes BBSs ou mande um e-Mail para:* macmania@caps.com.br

GET INFO

Editor de Texto: *Heinar Maracy*

Editor de Arte: *Tony de Marco*

Conselho Editorial: *Caio Barra Costa, Carlos Freitas, Carlos Muti Randolph, Luciano Ramalho, Marco Fadiga, Marcos Smirkoff, Oswaldo Bueno, Ricardo Tannus, Valter Harasaki*

Gerência de Produção: *Egly Dejulio*

Gerência Comercial: *Fernando Perfeito Tel: (011) 285-1804, Tel/Fax: (011) 284-6597*

Gerência de Assinaturas: *Adriana Araujo Tel/Fax: (011) 284-6597*

Fotógrafos: *Ricardo Teles, Hans Georg, João Quaresma, Marcos Muzi*

Capa: *Kipper*
Xerox, Colagem, Guache, Lápis Aquarela e Photoshop 3.01

Correspondentes: *Rosa Freitag e Suely Dadalti Fragoso (Inglaterra), Teresa Nunes (Alemanha), Vitor Paolozzi (EUA)*

Colaboradores: *Carlos Félix Ximenes, Daniel Pré, Doca Corbett,, Fabio Granja,, José Carlos Rosinski, Karin Queiroz, Magda Barkó, Mario Amaya Vazquez, Mário Fuchs, Osvaldo Pavanelli, Rodrigo Medeiros, Schiavon, Silvia Richner*

Conselho Editorial do Macintóshico: *Alexandre Boëchat, David Drew Zingg, Heinar Maracy, Jean Boëchat, Marcos Smirkoff, MZK, Exu Tranca Rede, Tony de Marco*

Hardware: *Apple CD-ROM 300e, Apple Personal LaserWriter, Power Mac 7100, Power Mac 6100, Quadra 700, Quadra 605, Quadra 630, ScanMaker II, SyQuest 200 Mb, US Robotics 14400*

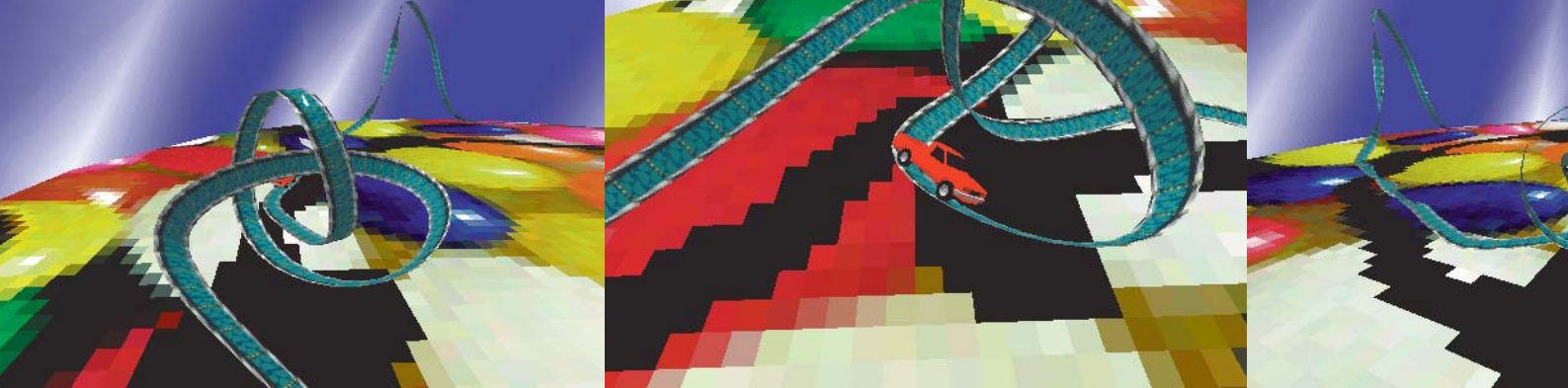
Software: *BancoFácil 1.2, Nisus Writer 4.0, FileMaker Pro 2.0, Fontographer 4.1, FreeHand 5.0, MicroPhone II 4.0, Excel 4.0 Photoshop 3.0, QuarkXPress 3.31*

Fotolitos: *Paper Express*

Impressão: *Minden*

Distribuição exclusiva para o Brasil:
Fernando Chinaglia Distribuidora S.A.
Rua Teodoro da Silva, 577 CEP20560-000
Rio de Janeiro/RJ Fone: (021) 577-7766

O Copyright das fontes Futura Vítima, Zine, Pinups, Memphis Vítima, Super Serif, Rex Dingbats, Compacta Vítima, SuperMarket, Sequestro, Bodoni Vítima, Toxic Bodoni, Macmania Bold e Untitled Font pertence a Tony de Marco.
MACMANIA e MACINTÓSHICO são marcas registradas da Editora Bookmakers.

MACMANIA é uma publicação mensal da Editora Bookmakers Ltda, Rua do Paraíso, 706 – Aclimação – CEP 04103-001 São Paulo – SP – Tel/Fax: (011) 284-6597
Internet: macmania@caps.com.br
Opiniões emitidas em artigos assinados não refletem a opinião da revista, podendo até ser contrárias à mesma.

A COMPUTAÇÃO GRÁFIC

Apple incorpora ao Mac OS extensão que p

ilustração e animação de objetos tridimensionais sempre foi um terreno de poucos, apesar da atração que exerce sobre qualquer um. Quem não gostaria de fazer aqueles desenhos hiper-realistas e logos saltitantes, que convencem qualquer cliente que o seu produto é o máximo? Se você já se atreveu a brincar com um programa de modelagem 3D, percebeu que a coisa não é tão fácil assim. Programas 3D são complicados e exigem um belo investimento em hardware, memória e paciência. E o que é pior, aprender a mexer com um deles não significa muita coisa. Cada programa tem ferramentas e funções diferentes para fazer a mesma coisa.

Pois agora a Apple quer virar a mesa, fazendo com que a manipulação de objetos tridimensionais fique tão fácil quanto dar Copy e Paste. O nome da mágica é QuickDraw 3D. Uma extensão do sistema (como o QuickTime) que permite a manipulação de objetos tridimensionais em tempo real. Quem viu a coisa funcionando só teve um comentário (bastante elogioso): parece Silicon Graphics.

Em programas compatíveis com o QuickDraw 3D, você pode criar e alterar objetos 3D totalmente renderados, com textura, iluminação e futuramente, sombras, tranparência e reflexos. Todas as mudanças que você faz no objeto aparecem imediatamente na tela, sem barrinhas, nem reloginhos. Você tem um preview em tempo real do que estáfazendo. E tudo é muito fácil e intuitivo, do jeito que o macmaníaco gosta.

O quase esquecido Scrapbook ganha fôlego com seus novos poderes 3D

SÓ PARA POWER

Antes que você comece a babar, um aviso: o QuickDraw 3D só funciona em Power Macs, com um mínimo de 16 Mb de RAM. O motivo é a necessidade de cálculos de ponto flutuante, o forte dos chips RISC. Macs com chip 680x0 podem ler e gravar arquivos no formato do QuickDraw 3D (chamado 3DMF) mas não podem utilizar suas capacidades de renderação real time. Qualquer Mac 680x0 acelerado para PowerPC (com uma placa de upgrade) poderá rodar o QuickDraw 3D. Curiosamente, o QuickDraw 3D roda mais rápido em milhões de cores que em qualquer outra profundidade de cor. Segundo a Apple, o QD3D foi otimizado para trabalhar em milhões de cores porque esta é a definição de imagem exigida pelos profissionais 3D.

O QuickDraw 3D é gratuito e pode ser conseguido junto a revendas Apple e BBSs de Mac. Será incorporado em futuros *updates* do sistema e virá instalado em todos os novos Power Macs. Desenvolvedores de software que queiram receber o CD beta do QuickDraw 3D podem enviar e-mail para escher.dev@applelink.apple.com. Ele deverá também vir junto com os programas compatíveis, como acontece hoje com o QuickTime e alguns programas multimídia.

UM NOVO PADRÃO

Para mostrar que não está para brincadeira quando fala em transformar o 3DMF em padrão, a Apple vai avançar até o terreno inimigo. No início de 1996, deverá ser lançada uma versão do QuickDraw 3D para PCs com Pentium. Há possibilidade de sair também uma versão Unix.

O formato de arquivo do QuickDraw 3D se chama 3D MetaFile (3DMF). Ele é multiplataforma e pode conter qualquer parâmetro tridimensional definido pelo usuário, como iluminação, texturas e sombras, além de informações especí-

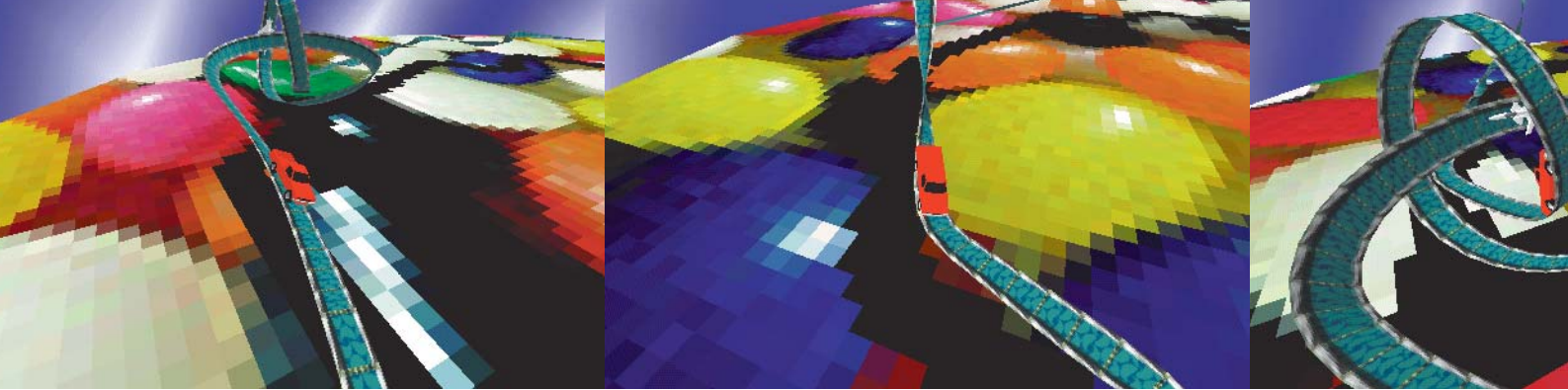
A PARA O RESTO DE NÓS

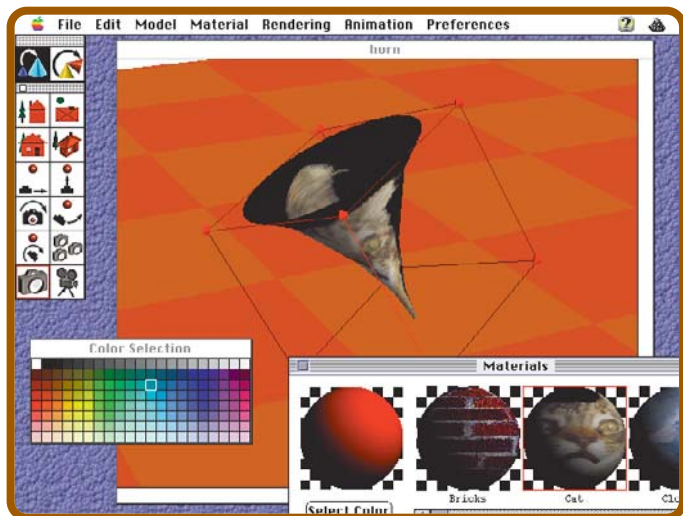
ermite manipular imagens 3D em tempo real

por Heinar Maracy

ficas de cada programa (como suporte a navegação na Web, novos algoritmos ou dados para um database).
Qualquer fabricante de software pode colocar em seus programas a capacidade de manipular imagens em três dimensões em tempo real, utilizando o suporte ao QuickDraw 3D. Não vai demorar muito para vermos programas de DTP, editores de texto e até planilhas com imagens 3D.
Você poderá criar um objeto 3D em um programa de ilustração e arrastá-lo para dentro de um processador de texto, por exemplo. Dentro do processador de texto, você ainda vai poder continuar movendo seu objeto, como se estivesse em um programa de CAD.
Para o usuário comum, trabalhar com imagens 3D será tão fácil quanto clicar e arrastar com o cursor. Junto com a extensão vem um Scrapbook 3D que armazena arquivos em 3DMF. Você pode rotacionar e aproximar os objetos no Scrapbook utilizando apenas o mouse. Você pode também arrastar qualquer imagem *bitmap* (o mapa-mundi do Scrapbook, por exemplo), para cima de um objeto tridimensional em *wireframe*, como uma Ferrari ou um dinossauro. A imagem é aplicada imediatamente, criando um dinossauro com textura de mapa-mundi.
As possibilidades são muitas. Fabricantes de games, programas de ilustração 3D, arquitetura e de realidade virtual são os maiores beneficiados. Grande parte do cálculo intensivo para se gerar uma imagem 3D será feita agora pelo sistema operacional, tornando os programas mais rápidos, mais simples, menores e menos exigentes em termos de memória RAM.
Para o usuário profissional, as vantagens são muitas também. Um formato comum que incluísse além de informações geométricas, dados sobre iluminação, renderação e texturas era tudo o que os ilustradores 3D queriam. Como diz a Apple, "ninguém vai sentir falta do DXF". Transpor trabalhos de um programa para outro, ação muito comum dentro de um projeto 3D, também será muito mais fácil, graças ao formato comum.
Além da consistência entre os programas, o QuickDraw 3D traz outra característica do Mac para o mercado 3D: o *plug & play*. Até hoje é muito comum encontrar placas que só funcionam com determinados programas e vice-versa. Placas de aceleração e aparelhos para entrada de dados (como *tablets* e *trackballs*) compatíveis com a nova extensão funcionarão com qualquer programa QD3D. Isso inclui as placas de aceleração gráficas PCI, inclusive as disponíveis hoje para PCs.
A idéia é ampliar e popularizar o 3D entre os usuários comuns. Os efeitos já estão sendo notados. Mais de cinqüenta fabricantes de software já adotaram o novo sistema. A Strata reduziu o preço de seu Vision 3D em mais de 60%, antecipando a chegada do Studio Pro 1.7.5, o primeiro programa profissional compatível com QuickDraw 3D. É muito provável que, caso o QuickDraw 3D seja aceito como padrão pelos desenvolvedores e usuários de 3D, o próprio custo das atuais *workstations* dedicadas sofra com isso. Afinal, quem irá pagar US$ 50 mil em uma estação Silicon se um Power Mac de US$ 15 mil faz o mesmo trabalho?

ROBIN HOOD VIRTUAL

Estrategicamente, o QuickDraw 3D é uma bela arma, colocando a Apple do lado dos fracos e oprimidos do universo 3D. A computação gráfica é vista como um dos grandes mercados emergentes da informática nesta década. É o lugar onde a indústria de computadores se funde com a indústria de entretenimento (cinema e vídeo). Hoje este mercado está estimado em US$ 15 bilhões ao ano.
Tanto a Microsoft quanto a Silicon Graphics têm se esforçado na caça aos líderes dessa tecnologia. Nos últimos anos, a Microsoft adquiriu a SoftImage e a inglesa Render-Morphics. Em contrapartida, a Silicon comprou a Alias Research e a Wavefront (que já havia se fundido com a TDI). Há rumores que a Silicon vem tentando comprar também a Avid Technology, uma das principais empresas de edição digital de vídeo no Mac.
Mas o feitiço parece estar virando contra o feiticeiro, ao invés de atrair, estes "hostile takeovers" (ofertas hostis, eufemismo WallStreetiano para a compra de empresas) têm é assustado os demais fabricantes de software 3D, que se sentem mais seguros no universo Mac, onde o fabricante da plataforma não é seu concorrente.
"Enquanto a Microsoft e a Silicon Graphics estão entrando

nesse mercado através da compra agressiva de empresas, a Apple entra disponibilizando gratuitamente uma tecnologia que permitirá que pequenos desenvolvedores façam programas tão bons quanto os melhores que existem atualmente", diz Fábio Pettinati, gerente de 3D da Apple.

O QuickDraw 3D também é uma tentativa da Apple de desbancar o padrão proposto pela Silicon Graphics para a utilização de gráficos 3D na World Wide Web, o chamado VRML *(Virtual Reality Modeling Language)*. "A principal diferença entre o 3DMF e o VRML é que o padrão da Silicon permite que o usuário apenas observe de forma passiva o objeto. Já o 3DMF é um formato totalmente editável, o usuário pode pegar o arquivo na Web, colocá-lo em um programa 3D e modificar todos os seus parâmetros", diz Pettinati. "Além disso, é uma arquitetura aberta, compatível com o VRML e com qualquer outro formato que venha a ser desenvolvido".

Nunca foi tão rápido e fácil aplicar qualquer tipo de textura aos objetos

Basta clicar e arrastar as intersecções para criar essas pistas muito doidas

O FUTURO É 3D

As recentes reestruturações na Apple colocaram as equipes responsáveis pelo desenvolvimento do QuickDraw 3D e do QuickTime VR – extensão do Mac OS que permite a produção de cenários de realidade virtual hiper-realistas – trabalhando juntas. Isso significa que, em breve, poderemos ver uma grande interação entre essas duas tecnologias. Você poderá, por exemplo, andar em um cenário tridimensional, como um museu, e encontrar objetos manipuláveis produzidos com o QuickDraw 3D.

UMA NOVA INTERFACE

A Apple incluiu no QuickDraw 3D um guia de interface com o qual pretende uniformizar os comandos e funções dos programas 3D, tornando-os mais fáceis de utilizar. A idéia é aproveitar conceitos existentes em programas de ilustração 2D e adaptá-los ao universo tridimensional, facilitando a transição de artistas que trabalhem com programas como FreeHand ou Illustrator. As duas ferramentas básicas da nova interface são um cubo e uma esfera virtuais. Clicando em um dos vértices do cubo, você consegue ampliar, reduzir e distorcer um objeto. Clicando nos vértices da esfera você rotaciona o objeto. Desenvolvedores de software poderão utilizar esses conceitos básicos adicionando novas funções.

E o QuickDraw 3D pode vir a modificar até mesmo a maneira como interagimos com nossos computadores. Em uma futura versão do Mac OS – que tem o codinome de Gershwin e deverá ser lançada em 1988 – a Apple deverá aproveitar o QuickDraw 3D para aprimorar a interface do Macintosh, talvez até acabando de vez com a metáfora do Desktop, substituindo-a por uma interface tridimensional. Já existem alguns protótipos de um possível Virtual Finder (a Apple até já patenteou um "mouse 3D" para navegação em cenários tridimensionais), mas tudo ainda está em um nível especulativo. Ainda não se descobriu uma interface 3D mais fácil de usar que o velho e bom Desktop bidimensional.

De qualquer forma, grandes novidades em interação tridimensional com o computador vêm por aí. O recado parece que está dado: "copie isto, se for capaz, Microsoft".

COMO OS PROGRAMAS PODEM INCORPORAR O QUICKDRAW 3D

O QuickDraw 3D funciona apenas em Power Macs. Se por um lado, isso frustra usuários de máquinas antigas, por outro, cumpre uma promessa feita quando houve a transição para o PowerPC: que a capacidade de processamento do chip RISC iria gerar uma nova geração de softwares revolucionários. O QuickDraw 3D é a base sobre a qual podem ser desenvolvidos estes softwares. Veja algumas possibilidades que a nova extensão traz em cada área:

DESENHO
Você poderá fazer um desenho em um programa de ilustração bidimensional, extrudá-lo, aplicar efeitos de iluminação e depois reconvertê-lo em um desenho Pict, Tiff ou PostScript. Vai poder também importar modelos 3D e convertê-los para 2D. Ideal para aqueles artistas que não se acertam muito bem com a perspectiva.

PINTURA
Será possível pintar objetos 3D, colocar sombras e fontes de luz sobre eles e aplicá-los sobre fotos ou desenhos, tudo dentro de um programa de pintura. Chega de ir e vir do programa 3D para o Photoshop e vice-versa, até atingir o resultado desejado.

DESKTOP VIDEO
É o fim da tentativa e erro. Basta importar sua animação 3D para seu editor de vídeo, para ver se os movimentos e a iluminação estão corretas. Não ficou bom? Mude na hora. Modifique a animação até acertar com o filme.

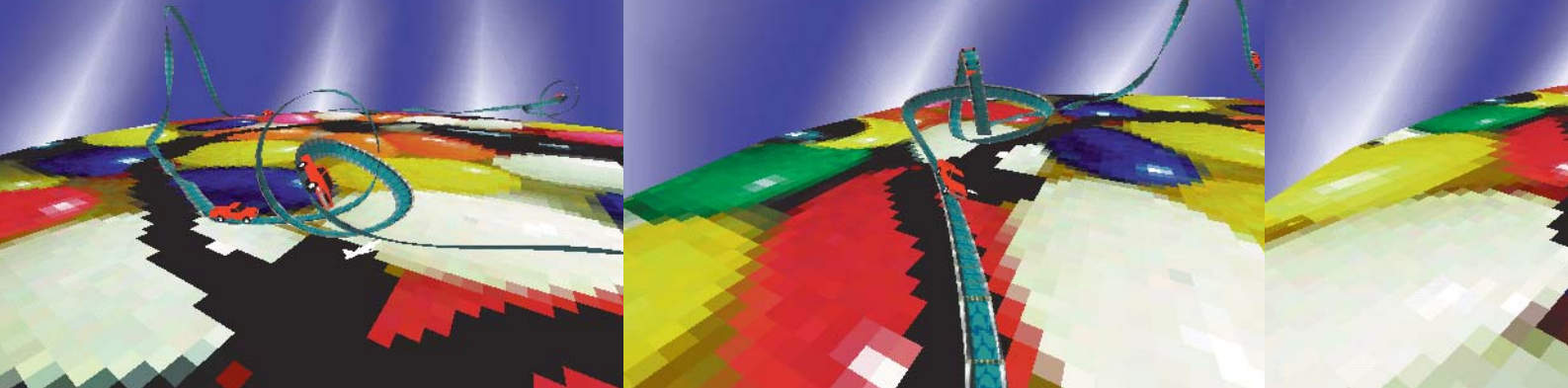
BANCO DE DADOS
Imagine um catálogo de produtos onde, além de poder procurar o item desejado por nome, tamanho ou categoria, você possa também olhar o objeto de todos os lados, ampliá-lo e movê-lo para qualquer lado.

EDITORAÇÃO
Você poderá posicionar objetos 3D em um programa de editoração e continuar fazendo modificações nele. Poderá rotacionar, ampliar, iluminar e até aplicar texturas sobre o objeto.

MODELAGEM 3D
O lugar onde as vantagens são mais óbvias. O fim das incompatibilidades de formato. Renderação feita pelo sistema operacional. Suporte para informação customizada (um objeto 3D pode incluir informações de banco de dados que poderão ser lidas por outros programas).

INTERNET
Um Web browser compatível com o QuickDraw 3D poderá navegar por cenários tridimensionais criados no formato 3DMF. Será possível criar mundos virtuais em qualquer programa QD3D, com links para outros sites da Web. Serviços Online e BSSs poderão ter interfaces tridimensionais.

ARQUITETURA E ENGENHARIA
O ponto chave para esses mercados é a visualização e manipulação de elementos proporcionadas pela Renderação interativa do QuickDraw 3D. Não gostou da lareira perto da janela? Clique e arraste para outro lado.
Usuários de CAD poderão desenhar seus modelos com precisão e depois apresentá-los totalmente renderados. Além de uma melhor visualização, é a ferramenta perfeita para auxiliar na integração dos setores de engenharia, manufatura e marketing de uma empresa.

GAMES
O QD3D traz grandes possibilidades aos desenvolvedores de games. Chega de aviões formados por polígonos. Chega de dar tirinhos em labirintos escuros. Além de rápido, o QD 3D permite agir interativamente com objetos tridimensionais.

Gerbils, game de apresentaçã

EMPRESAS QUE JÁ ADERIRAM

O QuickDraw 3D sozinho não faz muita coisa. É apenas um monte de bibliotecas e extensões. Instalá-lo hoje, sem aplicações disponíveis, não vai lhe trazer muita vantagem.
Mas se você possuir algum programa compatível com o QD3D, não perca tempo. Abaixo estão o nome de algumas empresas que estão desenvolvendo versões QD3D de seus programas. Se você é cliente de alguma delas e não vê a hora de usufruir das novas capacidades, entre em contato e tente conseguir uma versão beta.

3D Labs
GLINT *- Chip de aceleração de QD3D.*

Artifice
Design Workshop *- modelador para designers e decoradores com possibilidade de manipulação direta de elementos 3D.*

Autodessys
Form Z *- Modelador e renderador 3D com suporte para o 3DMF.*

Byte by Byte
Sculpt *- Modelador e animador 3D , com renderação ray tracing e suporte para 3DMF.*

Canto Software
Cumulus PowerPro *- Banco de dados cliente/servidor com suporte para vários tipos de formatos gráficos, inclusive 3DMF.*

Electric Image
ElectricImage Animation System *Programa de animação e renderação 3D.*

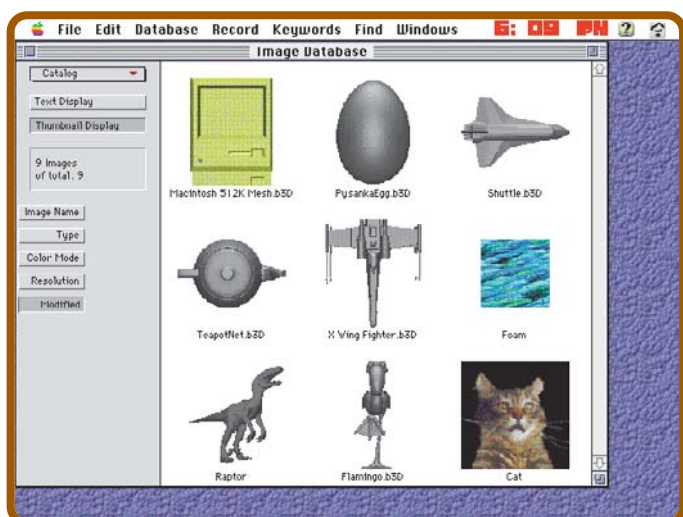
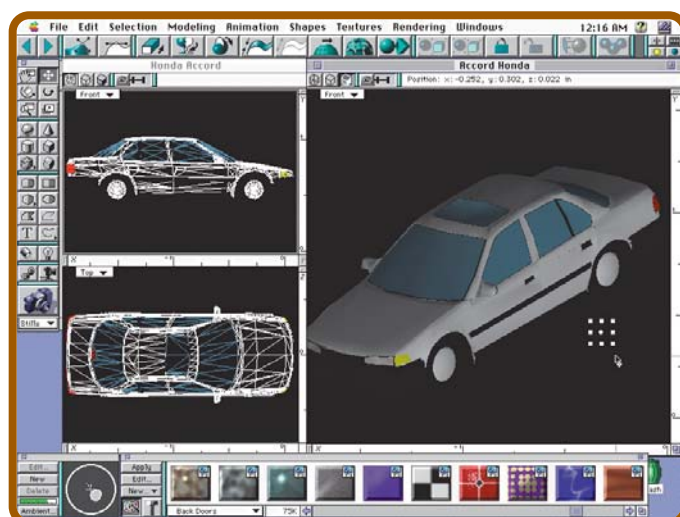
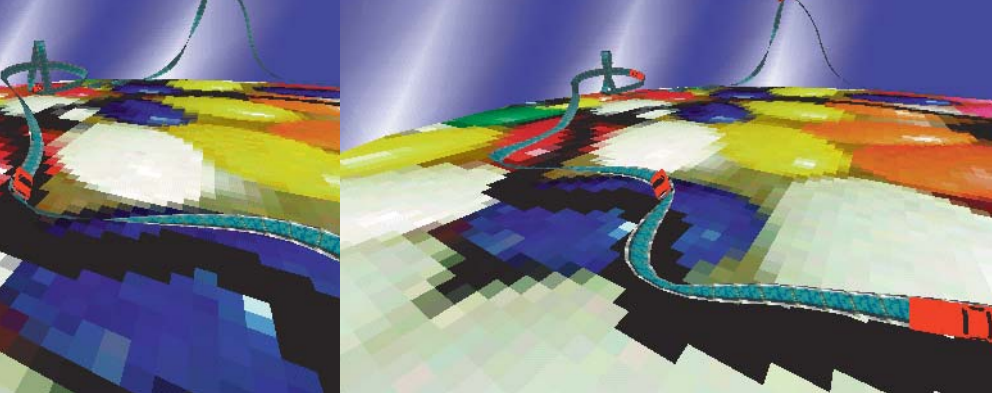
Fractal Design
Poser *- Modelador 3D para figuras humanas.*

Graphisoft
ArchiCAD 4.55 *- Programa de CAD voltado para a arquitetura com possibilidade de exportar em 3DMF.*

Graphsoft
MiniCad 6 *- Programa de CAD 2D e 3D CAD com suporte para o formato 3DMF.*

Hash
Animation Master 3.0 *- Programa de animação 3D.*

HSC Software
Todas as futuras versões dos softwares da HSC vão suportar o 3DMF.

Linker Systems
The Animation Stand *- Pacote profissional de animação que permitirá renderar modelos QD3D diretamente sobre frames com anti-aliasing.*

Nossa bola de cristal líquido prevê um boom de ilustradores tridimensionais

Esse é o novo Strata StudioPro que já incorpora a tecnologia do momento

o do QuickDraw 3D. A pista, o cenário e os objetos podem ser alterados enquanto o jogo rola, em alta velocidade.

AO QUICKDRAW 3D

Macromedia

Extreme 3D *- O sucessor do MacroModel vai incluir renderação, modelagem e animação e pós-produção com suporte para QD3D.*

FreeHand *- O Macromedia FreeHand terá um novo FreeHand Xtra que dará funções QuickDraw 3D ao programa.*

MacPlay

Descent *- o jogo de ação do momento terá sua velocidade, realismo e interatividade aprimoradas pela nova tecnologia da Apple.*

Ray Dream

Ray Dream Designer *- Programa de ilustração 3D.*

Specular International

Infini-D *- Programa de modelagem, renderação e animação 3D.*

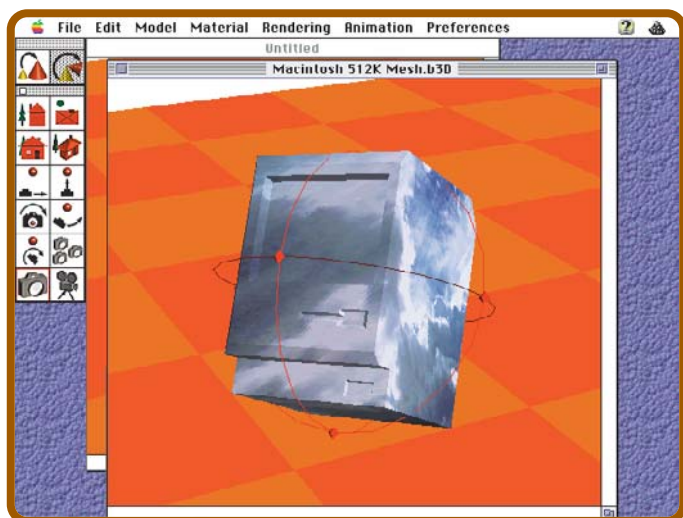
Strata

StudioPro e Vision 3D *- Programas de modelagem, renderação e animação 3D com suporte ao QD3D incluindo Copy e Paste de objetos renderados com texturas e fontes de luz entre o programa e outros aplicativos 2D e 3D. Suporte para navegação na Web pode ser incorporado ao modelo.*

Virtus

Virtus Walkthrough Pro e Virtus VR *- Programas de modelagem, renderação e visualização 3D.*

YARC Systems

The SCREAMER *- Sistema de display de QuickDraw 3D display que utiliza co-processadores RISC e o chip GLINT. Rendera até 300 mil triângulos Gouraud por segundo, com resolução de 1.280 x 1.024 pixels.*

O céu é o limite para a nova geração de programas baseados no QD3D

A Guerra dos Removíveis

Quem ganha na disputa entre a Iomega e SyQuest é o usuário

O Zip Drive, da Iomega, como todo mundo sabe, foi um sucesso estrondoso de público e crítica. Tanto que até hoje ainda é preciso enfrentar uma lista de espera de no mínimo dois meses para se comprar um. Na última feira MacWorld, em Boston, a SyQuest contra-atacou lançando o EZ Drive, com o dobro da velocidade, maior capacidade (135Mb) e um pouco mais caro (US$ 235 nos EUA) que o Zip.
Para contra-contra-atacar, a Iomega anunciou que, a partir de janeiro, irá lançar um modelo de mídia removível baseado na mesma tecnologia do Zip, só que com capacidade para 1 Gigabyte. O Jaz Drive deverá ser vendido por cerca de US$ 500 e cada cartucho removível de 3,5 polegadas vai custar US$ 130. É tudo o que os profissionais de Desktop Video e Multimídia queriam.

Guerra é guerra! A capacidade aumenta e os preços tombam no campo de batalha entre a Iomega e a SyQuest

Como não podia deixar de ser, a SyQuest anunciou que irá contra-contra-contra-atacar, lançando no começo do ano que vem um drive de 3.5" com capacidade para 1,3 Gigabytes.

A guerra está só começando.
Controle Informática: BBS 881-3965
info@controle.com.br
SyQuest: Fax 001-510-226-4120
sales@syquest.com

OBJETO DO DESEJO

Finalmente a Nação Nerd vai poder bater no peito e dizer: Sou quatro-olhos mas sou feliz!

A Realidade Virtual está cada vez mais real. Em outubro, a Virtual I-O vai lançar a versão para Mac de seu **I-Glasses!**, o capacete de RV mais leve do mundo. O I-Glasses! pesa cerca de 250 gramas, tem som estéreo e pode ser ligado a computadores, consoles de videogame ou direto na TV ou video cassete. Você pode tanto usá-lo com jogos de Realidade Virtual quanto para ver imagens 2D, como programas de TV. Segundo o fabricante, é como se você estivesse assistindo uma TV de 39 polegadas. A versão para Mac será compatível com o QuickDraw 3D. O preço nos EUA é US$ 799.
Virtual I-O: (001-206) 382-7410
(001-206) 382-8810
http://www.vio.com

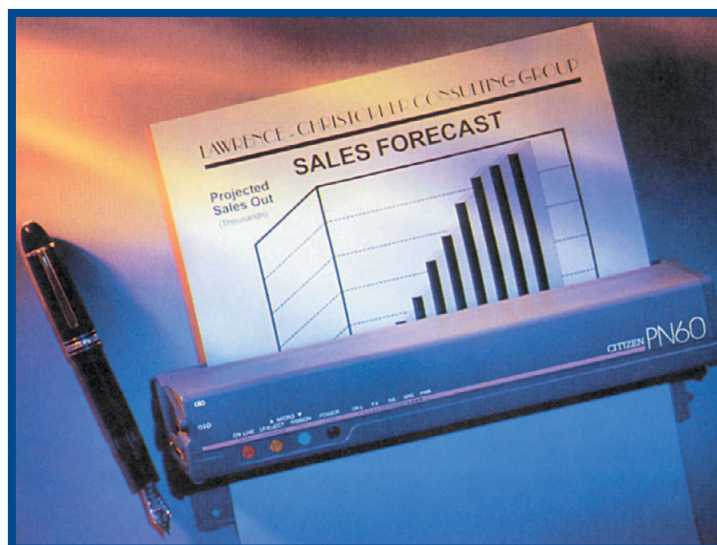
Novas impressoras para PowerBook

HP e Citizen trazem equipamentos portáteis para o Brasil

Os usuários de PowerBook podem respirar aliviados. Duas opções de impressoras portáteis, coloridas e relativamente baratas estão chegando ao mercado brasileiro.

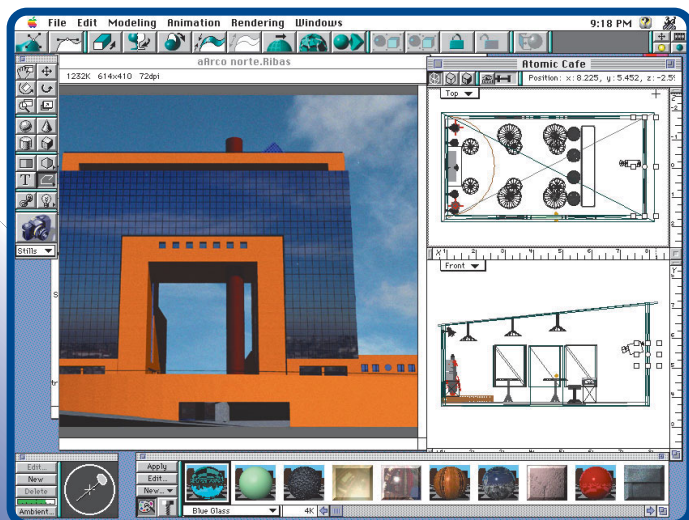
A primeira é a PN 60 (R$ 560), da Citizen, de 360 dpi, pesando cerca de meio quilo e com velocidade de duas páginas por minuto. Ela utiliza tecnologia de fusão térmica, garantindo cores brilhantes e imagens bem definidas. Pode ser inclusive utilizada com o Newton. Pode ser ligada na tomada, no acendedor do carro ou com bateria.

A segunda impressora é a Deskjet 340, da Hewlett-Packard. É a primeira impressora da HP a apresentar conexão para o Mac através de um kit adaptador, ou seja, a mesma impressora serve tanto para Mac quanto para PC. Isso deverá aumentar sua disponibilidade no mercado. Ela tem um alimentador de papel com capacidade para 30 folhas, imprime duas páginas por minuto a 600 x 300 dpi e pesa cerca de dois quilos. A grande novidade é a possibilidade de se acoplar um receptor infravermelho à impressora, para comunicação sem fio. Simplesmente um luxo para quem possuir um PowerBook da série 5000 *(ver MACMANIA #17)*.

Citizen/Qualitron: (011) 522-3577
Hewlett-Packard: (011) 726-8000

Imprima em cores seu último relatório enquanto dirige rumo à próxima reunião

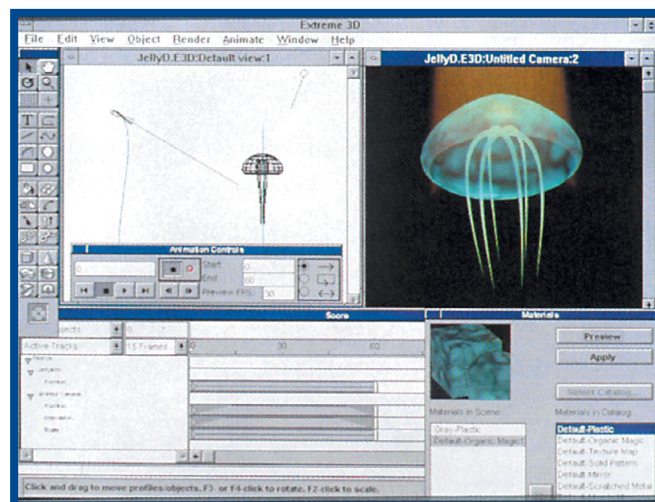
Desconto para arquitetos

Uma boa oportunidade para arquitetos que estão pensando em largar seu PC com AutoCad e comprar um Macintosh. Um pacote unindo o software de CAD dirigido para arquitetura MiniCad, da GraphSoft, e o programa de ilustração 3D Vision 3D está sendo vendido pela Cad Technology pelo preço de R$ 950. Segundo os revendedores, essa é uma solução muito boa para arquitetos que precisem gerar uma apresentação sofisticada e realista de seus projetos. Ambos os softwares possuem versão nativa para Power Mac.

Cad Tecnology: (011) 829-8257

Jogue fora aquele AutoCad que só te dá problema e tenha uma vida mais feliz

3D levado a sério

A Macromedia pretende entrar de sola no mercado de programas de ilustração e animação 3D com seu Extreme, programa que veio para tomar o lugar do Macromodel. Segundo a Macromedia, o Extreme é o primeiro programa 3D a incorporar ferramentas de desenho intuitivas como as encontradas no FreeHand, a precisão de um programa de CAD e finalização profissional. O Extreme é multiplataforma e inclui ferramentas para modelagem, animação, renderação e pós-produção. O programa deverá ser vendido nos EUA por US$ 695, a partir de outubro.

Macromedia: http://www.macromedia.com
CI-Compucenter: (011) 214-0577

Por motivos de força maior, publicamos essa interface for Windows (argh)

BBSMania

E o número de BBSs de Mac continua aumentando. Agora é a vez de Brasília. A MetaLink Brasília, franquia da MetaLink, rede de BBSs baseada no software FirstClass, é o mais novo BBS da Capital Federal. A área de Mac está sendo coordenada pela revenda Apple Só Software e traz dicas para usuário, informações e suporte técnico. A mensalidade para uma hora de conexão diária é de R$ 13 para quem quiser acesso local e R$ 23 para quem quiser ter acesso a outras unidades da rede MetaLink (Rio de Janeiro, São Paulo, Belo Horizonte e Divinópolis).

E atenção cartunistas de plantão!

O BBS Rio-V está promovendo o seu 1º Concurso de Tirinhas. Interessados podem retirar o regulamento nos BBSs Rio-V e SuperBBS.

MetaLink Brasília
Voz: (061) 322-2358
Dados: (061) 243-8098/323-2322

Rio-V
Dados: (021) 235-2906

SuperBBS
Fax: (011) 851-5999
Dados: (011) 851-5588

Parabéns, sortudo

Foto: Gilmar

Huldreich Kreter nunca vai ganhar na Loto. Ele já gastou toda sua sorte na promoção "Ganhe um Macintosh" da MACMANIA na Fenasoft. Assinou a revista por 15 reais e faturou um Performa 630 que vale R$ 2 mil. Vai ter sorte assim lá em Canoas RS. Se você não acredita que uma coisa dessas seja possível ligue para ele e pergunte: (051) 472 7739. Tá?

Macintosh no Carrefour

E a Apple Brasil já começa a mostrar a que veio. Desde agosto, a rede de supermercados Carrefour está vendendo o Performa 630 por R$ 1.999. Os vendedores até que não fazem feio quando perguntados qual a diferença de um Mac para um PC. "Seria o equivalente a um 586", disse um deles.

Performa 5200 no Brasil

Finalmente chegaram ao Brasil os Power Macs low-end, baseados no PowerPC 603, versão menos poderosa e mais lenta que o 601, mas bem mais barata. Mais barato nos EUA, bem entendido, porque no Brasil o Performa 5200 está com o salgado preço sugerido de R$ 3.560. O primeiro Power Mac com design monobloco tem um chip PowerPC 603 de 75 MHz e velocidade equivalente a um Power Mac 6100/60 sem o cache de memória. Está sendo vendido com 8Mb de RAM e 1Gb de disco. Já foram reportadas incompatibilidades de alguns programas com o novo chip, entre eles os que compõem o Microsoft Office e o Pagemaker 5.0. Se você está querendo comprar um Power Mac 5200 (ou um 6200, que também usa o PPC 603) cheque com o fabricante de seu software favorito se está tudo OK.

Fogo neles!

Pegue leve no PegLeg e pegue pesado no Marathon

Fãs de games de ação e simuladores de vôo podem melhorar ainda mais sua performance. A ECC está trazendo para o Brasil a linha de joysticks da MacALLY. Os joysticks podem ser programados para jogos determinados. Botões para Rapid Fire, ventosas aderentes, controles de tiro e velocidade ajustáveis e tudo o que um gamemaníaco possa precisar. Preço: R$ 100. Aguarde Test Drive nesta revista.

ECC: (011) 884-7799
MGI/MacALLY: (011) 284-2261

Um time de primeira!

Apple contrata executivos com experiência no mercado de informática para sua filial brasileira

A grande maioria dos diretores da Apple Computer Brasil não entende nada de Macintosh. Experimente pedir para algum deles dar "um zap na PRAM" que você irá receber de volta uma bela expressão interrogativa. Mas isso não faz a menor diferença. A Apple está aqui para tentar virar o jogo e não para jogar para sua restrita torcida brasileira.

E para isso escolheu o time certo. A diretoria da Apple Brasil é formada por executivos tarimbados, com experiência no mercado de usuários domésticos e produtos de consumo, a área que a Apple considera prioritária.

Como a turma ainda está arrumando a casa e aprendendo a restartar com Shift, não há muitas novidades. De concreto, há a notícia de que a Apple vai continuar com promoções para aumentar a base instalada, semelhante à da Fenasoft. Em dezembro virá mais uma, talvez com um modelo de Power Mac. O pedido da MACMANIA para Papai Noel: uma promoção com um Power Mac 6100 16/500 com CD-ROM por R$ 2.300. Bom, barato e imbatível!

Quanto à legendária fábrica no Brasil, é consenso entre os novos diretores da empresa que será impossível trabalhar a sério no mercado *entry-level* se a Apple não começar a montar seus computadores no país. A meta é começar alguma operação do gênero ainda no primeiro semestre de 96.

Sidney prometeu vestir a camisa dos macmaníacos

1 - Ian Adam - *Ex-Diretor Presidente*
Coordenou a implantação da subsidiária brasileira. Responsável pela implantação da Apple no Japão, onde a empresa saltou de uma participação inexpressiva para 20% do mercado.

2 - Sidney Brandão - *Diretor Presidente*
Trabalha há vinte anos na indústria de informática, passando pela Burroughs, Acer, Monydata e Digital. Foi um dos responsáveis pela implantação da Acer no Brasil. Seu primeiro computador pessoal foi um Apple II. Bom sinal.

3 - Marçal Borborema - *Diretor de Marketing*
Ex-diretor de Marketing da Acer, onde coordenava toda a comunicação na mídia, organização de eventos, demonstração de produtos e relação com a imprensa.

4 - Luciano Infante Vieira - *Diretor de Manufatura e Logística*
Já trabalhou nas áreas de produção, qualidade e logística de empresas como Villares, Duratex, Brastemp e Olivetti. A Apple não tem fábrica, mas já tem um diretor de Manufatura, o que pra bom entendedor...

5 - Fábio Cooke - *Diretor Financeiro*
Ex-Controller da Gessy Lever. Especializado em projetos de aquisição e incorporação de empresas, análise e reporte de resultados para a matriz.

6 - José Antonio Scodiero - *Gerente de Desenvolvimento de Canais*
Ex-IBM, responsável pela implantação do projeto IBM/Unibanco. Já mostrou a que veio, colocando Performas 630 na rede de supermercados Carrefour.

7 - Sérgio Horikawa - *Gerente de Negócios - New Media*
Outro que vem da IBM, onde trabalhou na divisão de Mídia e Telecomunicações.

8 - Brasilina Passarelli - *Gerente de Negócios - Educação*
Uma das fundadoras da Escola do Futuro, da USP, onde foi coordenadora do grupo de multimídia e linguagens interativas.

9 - Cleverson Castelucci - *Gerente de Serviços e Suporte*
Já passou pela Monydata, onde respondia pelo credenciamento da rede autorizada. Antes de vir para a Apple, estava na ACBr, como gerente de serviços técnicos.

10 - Evandro Paes dos Reis - *Gerente de Marketing de Produtos*
Ex-garoto prodígio, fundou sua própria empresa de informática aos 14 anos. Depois passou pela IBM e pela Sun Microsystems, onde foi responsável por toda a estratégia de marketing e posicionamento de produtos da empresa.

11 - Luciano Kubrusly - *Gerente de Desenvolvimento de Mercado*
É o primeiro Mac Evangelista (ou Macatequisador, se você preferir) brasileiro. Tem a dura tarefa de convencer desenvolvedores de software a portarem seus produtos para a plataforma da Apple. Trabalha indiretamente com a Apple há cinco anos.

12 - Victor Eduardo Daleva Rocha - *Gerente de Suprimentos*
Vem da Itautec Philco, onde foi responsável pela importação de circuitos, componentes e periféricos. Acredita que a atual incapacidade da Apple em suprir a demanda mundial por Power Macs não deverá afetar o Brasil, devido à importância estratégica do País.

UTILIDADES E INUTILIDADES DOMÉSTICAS

Mostre-me os utilitários que usas e eu te direi quem és

De nada adianta ter uma linda casa se você não possui um aspirador-de-pó para limpá-la, uma geladeira para guardar sua comida ou uma máquina para lavar suas roupas. O mesmo vale para o Mac, você pode ter aquele Power Mac 9500 tinindo e ainda perder tempo abrindo pastas dentro de pastas, programas que não abrem ou um Desktop confuso.

Para aumentar sua produtividade, cuidar da integridade dos dados do seu Mac ou simplesmente torná-lo mais agradável ou engraçado é que existem os utilitários (utilities).

Neste número falaremos sobre os utilitários shareware, aqueles que você pode conseguir quase de graça. Todos os programas citados nesta matéria podem ser encontrados na maioria dos BBSs de Mac ou no CD-ROM Sharemania.

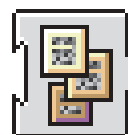
AARON

Desenvolvido pelo muito conhecido programador Gregory D. Landweber, greg@math.harvard.edu, famoso pelos shareware Greg's Buttons e Greg's Browse, o Aaron está mais para inutilitário que utilitário. Ele muda a cara das pastas, fontes e barras de menu do Mac, fazendo com que ele fique parecido com um dos looks do Copland, o próximo sistema operacional da Apple.

DISINFECTANT

Criado por John Norstard é um dos mais capazes e populares antivírus para o Mac. Sua grande vantagem é trabalhar em silêncio, não interferindo em instalações de programas e modificações do sistema. Só se importa com os vírus mesmo.

SOFTWAREFPU

Simula uma Unidade de Ponto Flutuante (FPU ou co-processador matemático), chip dedicado a cálculos matemáticos intensivo, em software. Programa fundamental para quem tem um Performa ou Power Mac e quer abrir programas para Mac 680x0 que precisem de FPU. Criado por John Neil. johnneil@netcom.com

QUICKNOTE

Cria um ícone na barra de menu que aciona um micro-editor de texto para notas curtas. Algo como ter um SimpleText dentro de todos os programas. Criado por Joe Zobkiw. Zobkiw@world.std.com

RESEDIT

Programa da Apple que permite ao usuário editar resources (recursos, elementos de programas como ícones, menus, telas, sons etc). É um programa bastante poderoso, que torna possível alterar a fundo os programas e até o sistema operacional. Se você não tiver cuidado pode inclusive escangalhar com seu sistema.

SHRINKWRAP

Programa semelhante ao Disk Copy, da Apple, que serve para copiar disquetes e montar images. Sua grande vantagem sobre outros programas do gênero é o uso bastante eficiente do drag & drop. Criado por Chad Magendanz, chad@halcyon.com

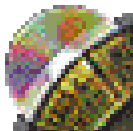
STUFFIT

Compactador de arquivos bastante utilizado na Internet e em BBSs. Expande arquivos em BinHex e CompactPro. Era um shareware tão popular que foi comprado pela Alladin Systems que hoje o vende em duas versões. A versão shareware chama-se StuffIt Lite e a comercial – que, além de mais rápida, permite descompactar arquivos ZIP – é o StuffIt DeLuxe (US$ 100).

Porque algumas telas da MACMANIA tem essa cara de Silicon? É que o colaborador usa o Aaron.

FIQUE LIGADO!

Image- Arquivo que representa exatamente o conteúdo de um disquete. Alguns programas como o Disk Copy, DiskDup+, MountImage e o ShrinkWrap permitem montar esses arquivos no Desktop, criando disquetes virtuais.

BOMBAS REPETIDAS? RESTARTE APERTANDO A TECLA SHIFT

ESOTÉRICA 1.0

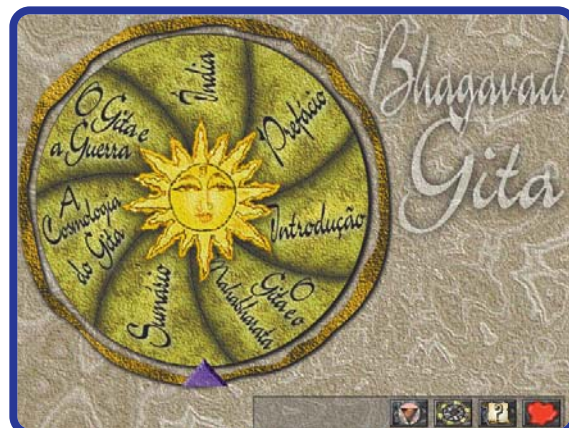
Um CD-ROM para Paulo Coelho nenhum botar defeito

A primeira reação a um CD-ROM chamado Esotérica 1.0, é achar que se está diante de mais uma tentativa oportunista de aproveitar a "onda de misticismo" que assola o país. Mas Esotérica consegue ser mais que isso. Um extremo cuidado tanto na parte visual quanto no conteúdo, o tornam uma obra que pode interessar até os mais céticos e materialistas. Mesmo que você tenha o colante "Eu atropelo duendes" no vidro traseiro do seu carro, vale a pena dar uma olhada neste CD-ROM.

Ao lado dos indefectíveis anjos, cristais, florais e elementais, está uma extensa bibliografia com 119 livros sobre os mais variados assuntos místicos, interpretação de sonhos segundo as teorias de Carl Jung e vários textos sobre mitologia grega e indiana. A parte dedicada ao Candomblé é um espetáculos a parte, com uma pesquisa muito bem feita sobre mitos africanos e a inclusão de vários minutos de vídeo mostrando danças e rituais.

Mesmo os fãs de RPG vão ter com que se divertir. Existem dois caminhos para acessar as informações de Esotérica: o "Caminho dos Fortes" e o "Caminho dos Fracos". Se você escolher o dos fracos, cairá direto na interface-mandala que leva aos sete assuntos do CD-ROM (Sonhos, Crenças, Anjos, Métodos de Adivinhação, Cristais e Elementais, Histórias Esotéricas e Florais). Se você escolher o dos fortes, vai ter que percorrer uma estrada montanhosa até uma caverna, descobrir como abrir a porta do salão onde se encontram as entradas para cada seção e desvendar alguns enigmas para passar por elas.

A Ciclo Graphics, empresa que desenvolveu o CD-ROM, usou e abusou de ilustrações e animações 3D para dar o clima "místico" de Esoterica. Alguns textos são narrados pela atriz Marisa Orth e todas as seções são embaladas por uma suave música new age, como não poderia deixar de ser.

O CD é híbrido, rodando tanto em Mac e Windows, com a novidade de ser o primeiro CD-ROM nacional acelerado para Power Macintosh. Está sendo distribuído nacionalmente pela Brasoft.

Os caras garantem que colocaram o Bhagavad Gita inteirinho

Mate a curiosidade visitando um terreiro em QuickTime

HEINAR MARACY
Editor de texto da MACMANIA e duende.

ESOTÉRICA 1.0
Ciclo Graphics: (011) 572-8928
Brasoft: (011) 238-1444
Configuração: Mac 68030 ou superior, Sistema 7.0 ou posterior, 8Mb RAM.
Preço: R$ 55,00.

Intuitividade:
Interface:
Poder:
Custo/Benefício:

Vocês não acham que a tal da interface-mandala tem cara de "Roletrando"?

Este é o "Caminho dos Fortes" que devia se chamar "Caminho dos Pacientes"

CLARISWORKS 4.0

Uma nova versão de um pequeno grande software

A figura lendária do homem-banda é o espírito por detrás dos programas integrados. Aplicativos que escrevem, desenham, pintam, gerenciam banco de dados, planilhas, dançam e ainda sacodem a pança.

Estes programas integrados, originalmente, surgiram para oferecer ao usuário não-profissional, soluções nos campos básicos de aplicativos num só pacote. Para o usuário que precisa escrever uma carta, uma planilha com os gastos do mês com gráficos, banco de dados com os telefones de amigos ou clientes, produzir uma mala direta, conectar-se a uma BBS ou qualquer outro trabalho típico realizado pelo chamado mercado SoHo (Small Office-Home Office) sem precisar de muitos recursos profissionais e sofisticados.

Não se pode confundir os pacotes integrados com o que é oferecido pelo mega-pacote líder de mercado, o Microsoft Office ou os também mega da Lotus ou da WordPerfect, mesmo porque a proposta é outra. Enquanto os mega-pacotes são dimensionados para satisfazer usuários profissionais que necessitam de todo o recurso disponível e estão dispostos a pagar por isso, tanto em software quanto em hardware – estes pacotões demandam muito espaço em disco e RAM – os integrados oferecem pouco, porém o essencial, de cada um dos aplicativos que compõem seus aparentados mastodônticos.

Contrariando o ditado que diz que o tempo passa, a barba cresce e o que era bom desaparece, o passar dos anos, desde o lançamento dos primeiros integrados, só agregou mais e melhores recursos a estes aplicativos. O ClarisWorks, já muito conhecido do público Mac, a cada dia que passa também se torna mais popular no mundo PC, especialmente entre os usuários de notebooks, por ser enxuto. Está sendo lançada agora sua versão 4.0, revisada, melhorada e mais completa. Infelizmente a nova versão ainda não está disponível em português como a anterior, mas a localização não deve tardar a chegar, ainda mais com a chegada da Claris no Brasil *(ver MACMANIA # 18)*.

Esses Clip Arts não fazem feio perto da breguice que impera nesse meio

Quando o mercado lança uma nova versão de qualquer programa, é tradição que se trace comparações com a antecessora, e eu aqui é que não vou querer romper com essa tradição, ainda mais que a Claris promete mais de cem novos recursos. Vamos aos fatos. O que a Versão 4.0 do ClarisWorks traz de novidades?

PROCESSADOR DE TEXTOS

Foi o módulo que mais evoluiu, incorporando totalmente o MacWrite, processador da Claris que foi descontinuado. A interface é a mesma da versão anterior e a barra de menus continua econômica como sempre, nada de paletismo insano. Ganhou novos modelos de documentos pré-prontos, permite trabalhar com múltiplos cabeçalhos e rodapés - uma mão na roda para criar documentos em que os padrões de impressos mudam de algumas páginas para outras. O Outline está totalmente integrado com o processador de texto, uma facilidade para editar textos longos e com várias divisões. Uma grande novidade é uma palette de estilos, semelhante à de programas como PageMaker e Quark.

Agora também é possível visualizar páginas em duplas, a face esquerda e a direita ao mesmo tempo. O *mail merge* integrado permite exibir o banco de dados diretamente no documento do processador de texto. Novos estilos de fonte como superior, inferior e sublinhado duplo. E a novidade, o tradutor de HTML, que vem com uma série de modelos pré-prontos para facilitar a criação de documentos para a Internet.

BANCO DE DADOS

O banco de dados ganhou algumas novidades como uma *list view* automática, novos estilos de procura, sort e report reutilizáveis. O acesso pop-up aos menus aos layouts, procura, sort e reports.

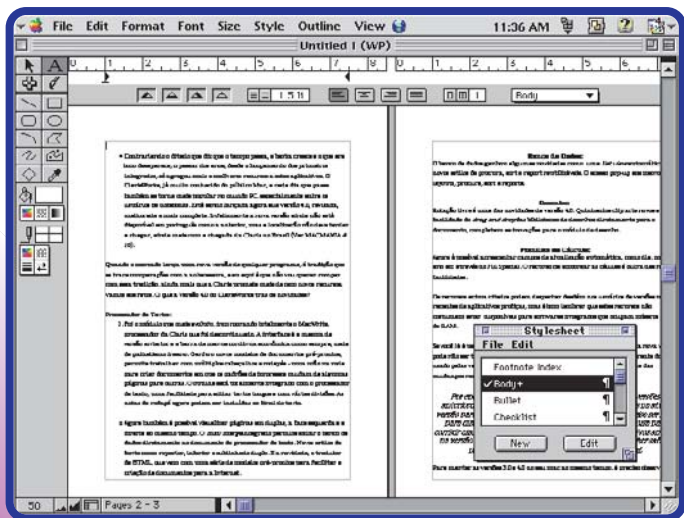
DESENHO

Rotação livre é uma das novidades da versão 4.0. Quinhentos clip arts novos e a facilidade do *drag and drop* das bibliotecas de desenhos diretamente para o documento, completam as inovações para o módulo de desenho.

PLANILHA DE CÁLCULO

Agora é possível acrescentar campos de atualização automática, como dia, mês, ano, etc, através do *Fill Special*. O recurso de sombrear as células é outra das novas facilidades.

Os recursos acima citados podem despertar desdém nos usuários de versões mais recentes de aplicativos proficas, mas é bom lembrar que estes recursos não costumam estar disponíveis para softwares integrados que ocupam míseros 1,4Mb de RAM.

Se você já é usuário antigo do ClarisWorks atenção! A migração para a nova versão pode não ser tão tranqüila, o ClarisWorks 4.0 usa formato de texto diferente do usado pelas versões 2.0, 2.1

Aplicar estilo aos parágrafos ficou fácil como roubar doce de criança

CRITÉRIOS PARA AVALIAÇÃO DE SOFTWARES

Intuitividade: Até onde você pode ir sem o manual.
Interface: A cara do programa. O jeito com que ele se comunica com o usuário.
Poder: O quanto o programa se aprofunda em sua função.
Diversão: Só para games, dispensa explicações.
Custo/Benefício: Veja aqui se o programa vale o quanto pesa.

e 3.0. Isso ocorreu por conta das mudanças necessárias para que a versão 4.0 suportasse o WorldScript, tecnologia da Apple que suporta alfabetos não-ocidentais como o chinês e o árabe. Por enquanto o 4.0 apenas lê arquivos formatados em versões anteriores, porem não é possível salvar documentos feitos na atual versão para ser lido pelos seus ancestrais. Porém não é preciso ser bidu para dizer que, em breve estarão lançando o *4.qualquercoisa* para corrigir essa pequena falta. Se você quiser manter seus arquivos antigos na versão original renomeie o arquivo convertido ao escolher salvar, preservando a formatação do documento original.
Para manter as versões 3.0 e 4.0 no seu Mac ao mesmo tempo, é preciso observar que ambas as versões fazem uso do mesmo "creator", sendo assim todos os ícones dos documentos que foram criados na versão anterior e mesmo o ícone do aplicativo 3.0 aparecerão com a cara da nova versão.
O ClarisWorks 4.0 já está sendo lançado também para usuários IBM-PC compatíveis, mercado onde tem ganho prestígio com o passar do tempo. A troca de arquivos entre essas duas plataformas é muito tranqüila, a transparência é total. Mesmo para leitura de arquivos formatados nos ClarisWorks 1.0 e 3.0. Só é preciso um PC Exchange ou AccessPC para troca de arquivos armazenados em disquetes formatados na plataforma PC.
Se trocar arquivos com PC é o seu caso, vale uma dica: dê preferência para fontes TrueType disponíveis para as duas plataformas, as fontes Helvetica e Times do Mac são convertidas com tranqüilidade para as fontes Arial e Times New Roman, respectivamente, usadas pelos PCs, preservando as quebras de página e sem bagunçar toda a formatação do seu texto.
O ClarisWorks continua sendo uma boa opção para quem tem máquinas com limitação de disco e RAM. Uma garantia de produzir documentos com surpreendente qualidade e versatilidade para uso, sem necessidade de grandes investimentos em tempo e dinheiro para o aprendizado. Ideal para seu micro doméstico ou PowerBook.

CARLOS XIMENES
É jornalista integrado, escreve, revisa, desenha, dança e sacode a pança.

CLARISWORKS 4.0
Claris Corp.
Pars: (021) 552-9442
Configuração: Mac 68020 ou superior, Sistema 7.0 ou posterior, 4Mb RAM e 1Mb de espaço em disco nos Macs e 2Mb nos Power Macs para instalação mínima e 14Mb para instalação completa.
Preço: R$ 317,00.

Intuitividade:
Interface:
Poder:

por Valter Harasaki

OS DEZ MANDAMENTOS DO BOM LAYOUT

Saiba quais as mancadas mais comuns em diagramação e como evitá-las

A popularização da editoração eletrônica trouxe aos usuários de computador a possibilidade de diagramar páginas sem depender de conhecimentos que antes eram quase exclusivos de profissionais da área gráfica.
Porém essa facilidade fez com que muitas vezes os recursos de paginação fossem usados sem critério e com isso, em vez de criar uma página, cria-se uma bagunça visual.

BOA LEITURA EM PRIMEIRO LUGAR

O objetivo principal da diagramação é criar uma página bonita, que passe as informações necessárias ao leitor de forma ordenada. A regra principal é determinar a importância dos elementos que pretende colocar em uma página – títulos, fotos, gráficos, texto, ilustrações e legendas. Cada elemento deve ser valorizado conforme o destaque que se pretende dar a ele.
Uma boa diagramação também deve priorizar a facilidade de leitura e compreensão do texto. A não ser que você esteja fazendo um fanzine ou uma revista "muderrna", dessas onde o visual conta muito mais que o conteúdo. Mesmo assim é bom conhecer as regras básicas. Afinal, é preciso conhecer as regras para poder quebrá-las.
Se você considerar os princípios básicos para fazer uma página, com certeza estará mais perto de uma boa paginação. Conheça a seguir os erros mais comuns encontrados na editoração eletrônica:

I MARGENS MUITO PEQUENAS

Normalmente bordas inferiores muito grandes causam desconforto visual, assim como margens muito pequenas. Lembre-se que se a página for impressa em gráfica, os refiles (cortes) do papel podem não ser muito precisos, por isso margens muito pequenas também são muito arriscadas. Uma regra básica é deixar a margem superior igual ou maior que a margem inferior, exceto em diagramações do tipo varal, onde texto fica pendurado no alto da página, variando de altura.

ESTE ESTÁ CERTO

ESTE ESTÁ ERRADO

II ESPAÇAMENTO INADEQUADO

É comum deixarmos para o computador resolver as quebras de linhas e espaçamentos entre palavras. Apesar da facilidade, podem ocorrer problemas com a legibilidade. Alguns programas de editoração checam esses problemas, colocando em destaque as linhas que apresentam problemas de espaçamento.

> Este é um belo exemplo de como os softwares de edit-oração feitos para o inglês não funcionam em português.

III LINHAS MUITO LONGAS

Colunas largas demais devem ser utilizadas com cuidado, principalmente se o texto for longo. Uma linha curta, entre 30 a 40 toques, é mais fácil de ler que linhas com 150 toques. Este é um dos motivos que fazem os contratos serem mais difíceis de ler que uma bula de remédio.

IV LINHAS MUITO CURTAS

Se linhas longas são cansativas, linhas muito curtas podem ficar ilegíveis. Isso ocorre quando recorremos texto em uma figura ou foto. Evite linhas com menos de seis toques.

> Linhas extre-mamen-te curtas enchem o saco pra ler.

V TEXTOS LONGOS EM CAIXA ALTA

Para destacar uma frase ou palavra, evite textos em maiúsculas. Utilize outras maneiras mais elegantes de fazer destaque, como bold (negrito) ou italizar a fonte.

> O MINISTÉRIO DA SAÚDE ADVERTE: USAR SOMENTE MAIÚSCULAS NO TEXTO É PREJUDICIAL À BOA LEITURA.

VI TEXTOS EM LETRA FANTASIA

O Macintosh trouxe para a editoração a possibilidade de acesso a centenas de tipos de fonte. É natural que os novatos no DTP fiquem tentados a utilizar as mais diferentes e chamativas. Não use letras fantasia para escrever textos. Reserve-os para títulos, logotipos ou capitulares.

> Evite ao máximo a tentação de usar aquelas fontes "da hora" que o teu amigo descolou não-sei-onde e são diferentes de tudo o que você já viu.

VII MUITAS FONTES

A variedade de fontes também induz a utilizar muitas fontes na mesma página. Evite isso. A menos que a intenção

seja criar uma página com visual anárquico. Também não faz sentido usar fontes com desenhos parecidos na mesma página (por exemplo: títulos em Univers e texto em Helvética). Escolha famílias de fontes que possuam alguma diferença para criar um contraste visual. Diagramadores da escola clássica acham que duas famílias de fonte por página são o limite para fazer uma boa diagramação. Também evite mudar o tamanho do corpo do texto para fazer caber a matéria na página. Tente outro esquema de diagramação, ou se for possível, peça ao redator para cortar (diminuir) o texto.

O efeito é engraçado, mas, no MUNDO real, isso aqui não funciona.

VIII TEXTOS EM NEGATIVO

Cuidado com textos escritos em branco sobre fundo escuro. Se as letras forem muito pequenas ou finas demais elas podem "fechar" na impressão, tornando-os totalmente ilegíveis. Fundos escuros também cansam a vista mais rapidamente.

Não deixe seu texto ir para as cucuias por ter usado uma fonte finézima num fundo colorido. Veja só: corpo 14, corpo 12, corpo10, corpo 8, etc...

IX FOTO MAL POSICIONADA

Estude o melhor corte que pode ser dado na foto. Verifique em que posição na página ela fica melhor colocada. Diz a regra que fotos de pessoas olhando para fora da página tiram a atenção do texto.

X LINHAS APERTADAS

Não condense letras em excesso. Não faça espaçamentos muito pequenos entre letras. Estes são os maiores sinais de um layout acochambrado. Se pretende condensar muito uma letra, prefira utilizar fontes já condensadas pelo fabricante. Condensar demais uma fonte deforma seu desenho.

Textoevidentementeapertadoémarcaregistradadopokaprática.

Futura Bold, corpo 55, sem codensação. Tudo OK.

Futura Bold, corpo 55, 35% de codensação. A letra ficou deformada.

Proporcional
Proporcional

Futura Condensed Bold, corpo 55, 60% de codensação. A letra continua equilibrada.

Como já foi dito antes, estas regras não são definitivas. Mas, se você estiver começando no DTP e não quiser arriscar, evitar esses "erros" são uma boa maneira de chegar perto de uma boa página. Se a intenção for fazer boletins, informativos internos ou relatórios de empresas, sem a ajuda de profissionais, essas dicas ajudarão a melhorar a sua diagramação.

FIQUE LIGADO!

Caixa alta - letras maiúsculas.
Caixa baixa - letras minúsculas.
Caixa alta e baixa - palavras cuja primeira letra é maiúscula e as restantes minúsculas (por exemplo, nomes próprios).
Capitular - letra inicial de um texto, colocada com destaque.
Entrelinha - distância entre as linhas.
Corpo - tamanho da letra (na altura).

VALTER HARASAKI
Conselheiro editorial da MACMANIA e diretor da Idéia Visual.

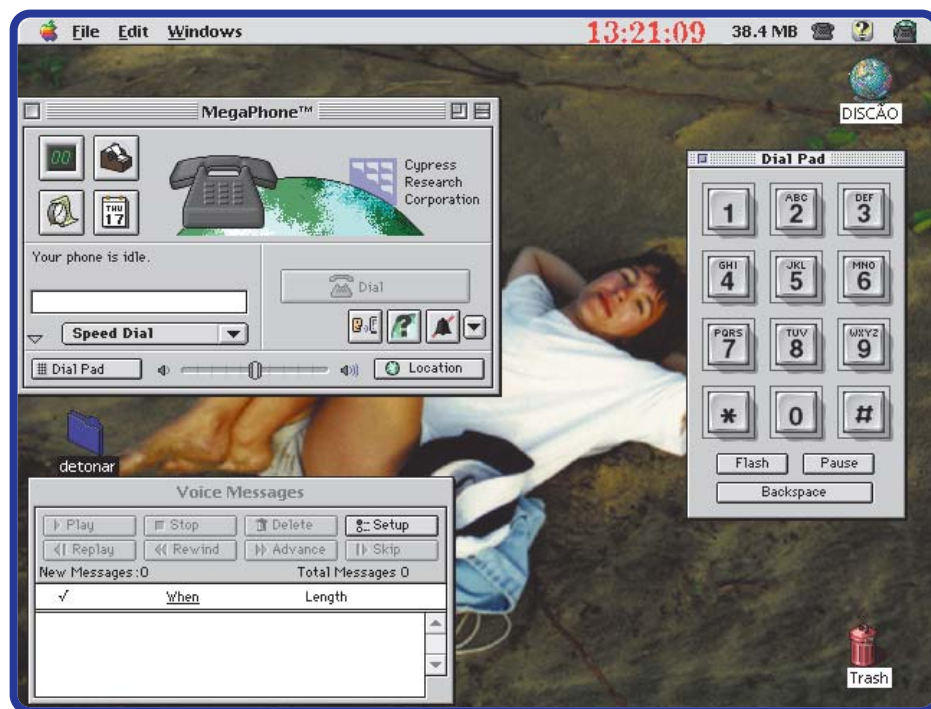
MEGAPHONE 1.0

Software do Geoport transforma o Mac em secretária eletrônica

Não deixava de ser humilhante para a Apple: até há pouco tempo quem quisesse ter uma secretária eletrônica em seu computador tinha que ter um PC. Com o lançamento do Megaphone 1.0, que roda com o modem GeoPort Telecom Adapter finalmente foi tirada esta mancha do orgulho macmaníaco. Já é possível falar ao telefone diretamente no Mac, enquanto se tem as mãos livres para continuar trabalhando em aplicativos, sem ter que desenvolver aptidões especiais para segurar fones com ombros e orelhas.

A maior vantagem de usar o Mac como telefone (além de dispensar o uso de um aparelho) é que se pode atender chamadas e continuar digitando um texto no Word ou retocando uma imagem no Photoshop, por exemplo. O suporte a AppleScript e Apple Events permite que se faça e receba ligações de dentro de qualquer aplicativo. Se o Fax Terminal estiver programado para Auto-Answer, o computador automaticamente direciona a chamada que entra para o modo voz ou fax. A qualidade de áudio é regular: embora dê para ouvir através do som do computador, um par de caixas multimídia ajuda bastante. Do outro lado da linha, a impressão que se tem é que estamos falando de dentro do banheiro, como se estivéssemos usando um telefone com viva-voz. A secretária eletrônica funciona bem e faz tudo o que se espera dessas máquinas. O problema é o espaço no hard disk: cada minuto de mensagem gravada come cerca de 1Mb.

Além das tarefas básicas, existe ainda uma série de extras no Megaphone 1.0: ele tem armazenado os códigos telefônicos das principais cidades do mundo (basta escrever o nome e você descobre o prefixo) e seus fusos horários. Pode também ser programado para discar todos os números de códigos e senhas que são pedidos por serviços automatizados.

Nem tudo é uma maravilha nesta primeira versão do programa: o *Speed Dial* (que armazena os números usados com mais freqüência) não funcionou em duas tentativas de instalação. Um outro bug curioso é que não dá para jogar Backgammon com o Megaphone ligado: a cada vez que se rolam os dados toca a campainha indicando uma chamada inexistente.

Não foi dessa vez que inventaram a secretária eletrônica perfeita, com boca, braços, coxas...

O kit do GeoPort Telecom Adapter (hardware e software) custa US$ 130,00 (nos EUA) e apesar das restrições que se fazem a ele, pelo menos por mim vem sendo usado há um ano com resultados bastante satisfatórios (a sua velocidade máxima é de 14.400 bps, mas uma outra promessa não cumprida da Apple prevê 28.800 bps). Quem já tem o GeoPort pode conseguir os novos softwares gratuitamente nas revendas Apple ou na Internet `ftp.info.apple.com` ou `www.info.apple.com`, num demorado download de três disquetes.

Ao contrário do Telecom 2.0, que é um produto Apple, o Megaphone foi criado pela Cypress Corporation. A empresa tira o seu lucro do seguinte esquema: ao adquirir o kit telefônico, o comprador leva também uma versão completa do Megaphone 1.0. Só que, depois de um mês, o software perde a maioria de suas funções, mantendo porém as mais importantes: a de telefone e secretária eletrônica (e aqui vem o pior bug: no *Basic Mode* ele não disca em *pulse*, o que atrapalharia a maioria das pessoas no Brasil, já que são poucas as linhas que oferecem discagem *tone*). Para ter de volta os "opcionais" (agenda de telefones com discagem automática, programação de chamadas com horários determinados etc.) é preciso comprar o software por US$ 49,95.

VITOR PAOLOZZI
Correspondente da MACMANIA nos EUA.

MEGAPHONE 1.0
Cypress Corporation
Tel.: 001 510 732-3830
e-mail: sales@cypressres.com
Configuração: Power Macintosh ou Quadra AV, System 7.1 ou posterior, 2 Mb livres no hard disk, 5 Mb de RAM, microfone, GeoPort Telecom Adapter.
Preço: US$ 49,95.

BOTANDO A MÃO NA MASSA 2

Continuamos aqui a série de dicas sobre projetos multimídia do número anterior, onde mostramos como usar o Photoshop para montar telas. Nesta matéria, daremos uma olhada no Strata StudioPro e no Adobe Premiere.

O StudioPro e o Premiere trabalham muito bem juntos e são fundamentais para dar aquele toque profissional a seu trabalho, com a inclusão de filmes, logos esvoaçando sobre imagens em movimento e outras pirotecnias.

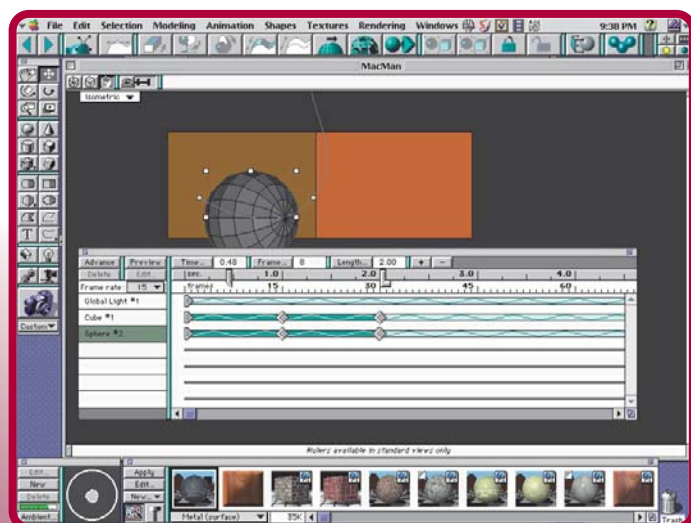
O StudioPro é um software que atinge vários públicos porque ele permite produzir imagens 3D com controle de luz, textura, transparência etc, gerando ilustrações hiper-realistas de grande impacto visual. Isso já faria do StudioPro um grande software mas ele vai além: essas imagens podem ser animadas. Você pode mover, morfar ou trocar a textura desses objetos em movimento, como se você estivesse com uma câmera, filmando tudo.

A maneira para gerar esse movimento é muito simples: quase todos os programas de animação trabalham a partir de "eventos" sobre uma linha de tempo. Imagine uma linha de tempo (Tela 1) que começa no :00 min e vai até o :02 min e nela aparecem os nomes dos objetos que se quer animar. No :00 min o seu objeto está de frente, no :01 min você roda o objeto de lado e no :02 roda de cima. Cada uma dessas posições é chamada de evento. Uma vez feito isso, o software calcula as posições intermediárias do seu objeto automaticamente, gerando uma animação no formato QuickTime.

O QuickTime é uma extensão do sistema operacional que permite comprimir imagens para que elas possam passar como filmes. O detalhe é que essa compressão pode ser feita de várias maneiras. Cuidado! Se quiser uma animação ou filme QuickTime rodando direto de um CD é preciso comprimí-lo de uma maneira especial que seja compatível com a velocidade que o computador lê o CD. Os formatos mais utilizados são o Animation e o CinePack. Ambos permitem regular a *transfer rate* (taxa de transferência) do filme, para adequá-la à velocidade do CD-ROM.

Quando fazemos uma multimídia, é normal usarmos algumas pequenas animações para dar um movimento a mais na sua tela. Uma tela com botões parados e textos estáticos pode se transformar numa chatice. Imagine que quando você chega com o mouse sobre um botão esse botão se mexa e se transforme num objeto que ajude a explicar a função desse botão. (Tela 2). O StudioPro é justamente um dos softwares com que você pode fazer esses movimentos.

Tela 2: Nesta multimídia da Linotype-Hell, ao clicar o botão do item spacing, surge um texto animado, onde o espaço entre as letras aumenta e diminui

Muitas vezes, você sonha em colocar uma animação rodando na tela toda como se fosse um cinema. Nem sempre precisa ser assim: às vezes não há espaço disponível ou velocidade para um movimento *full screen*. Um truque muito usado é deixar um fundo parado e os objetos ou as áreas animadas menores. Um exemplo é o CD Peter's Numbers Adventure (Tela 3). Estamos falando de animações geradas no computador não de filmes de vídeo digitalizados. Quando é necessário colocar um filme digitalizado entra outro programa na jogada – o AdobePremiere. Os filmes também são gravados em formato QuickTime só que quase sempre depois de digitalizá-los, é preciso dar uma editada, juntar outros sons ou mixar vários filmes. O Premiere é um dos melhores softwares para editar QuickTime.

Tela 1: É aqui que você anima objetos no StudioPro

Tela 3: Os personagens são animados, mas o fundo é fixo

DICAS: STUDIO PRO/PREMIERE

TEMPO É DINHEIRO

Quando você for renderar (calcular as texturas, luzes e sombras) qualquer imagem no StudioPro, lembre-se que é possível regular a qualidade dessa imagem e nem sempre é necessário utilizar a melhor qualidade. Dois dos métodos mais usados para o render são o PhongShading e o Ray-Tracing. O segundo é melhor, mas é bem mais lento. Para uma animação, muitas vezes o Phong-Shading é suficiente. Lembre-se que uma animação é formada por dezenas de renderações, que podem demorar dias para serem calculadas.

Objeto renderado em PhongShading

Objeto renderado em RayTracing

Outro ponto para economizar seu tempo é desligar alguns efeitos que não, vão ser necessários, como sombras, transparências ou reflexos. Você pode ligá-los ou não na janela de *Rendering Effects* (Tela 4).

Tela 4

Tela 5

Se sua animação é simples e você quer velocidade com economia de memória, a melhor maneira é reduzir o número de quadros por segundo. Na sua tela de animação, existe a possibilidade de alterar esse número no menu *Frame Rate* (Tela 5). Faça algumas experiências para descobrir qual o mínimo *Frame Rate* aceitável.

USE O CANAL ALFA

Se uma animação vai ser gravada em QuickTime, por que não abrí-la no Premiere para dar um retoque? O Studio permite que você gere uma cena ou uma animação com o exato recorte entre os objetos e seu fundo, utilizando o Alpha Channel. Você pode, por exemplo, criar um título com letras 3D que rodam e explodem, tudo isso acontecendo com um vídeo passando por trás.

Parece uma coisa muito complicada de se fazer, mas na verdade é muito simples: quando estiver renderando o filminho no Studio, escolha na janela *Enviromental Effects* que fundo você quer que apareça (nuvens, espaço etc). Ajuste o *Enviromental Effects* para que o fundo da sua cena seja desenhado em Alpha Channel (Tela 6). Isso significa que, junto com sua animação, o computador vai gerar uma máscara que separa o fundo dos objetos. Uma vez gravada essa animação, você pode

Tela 6

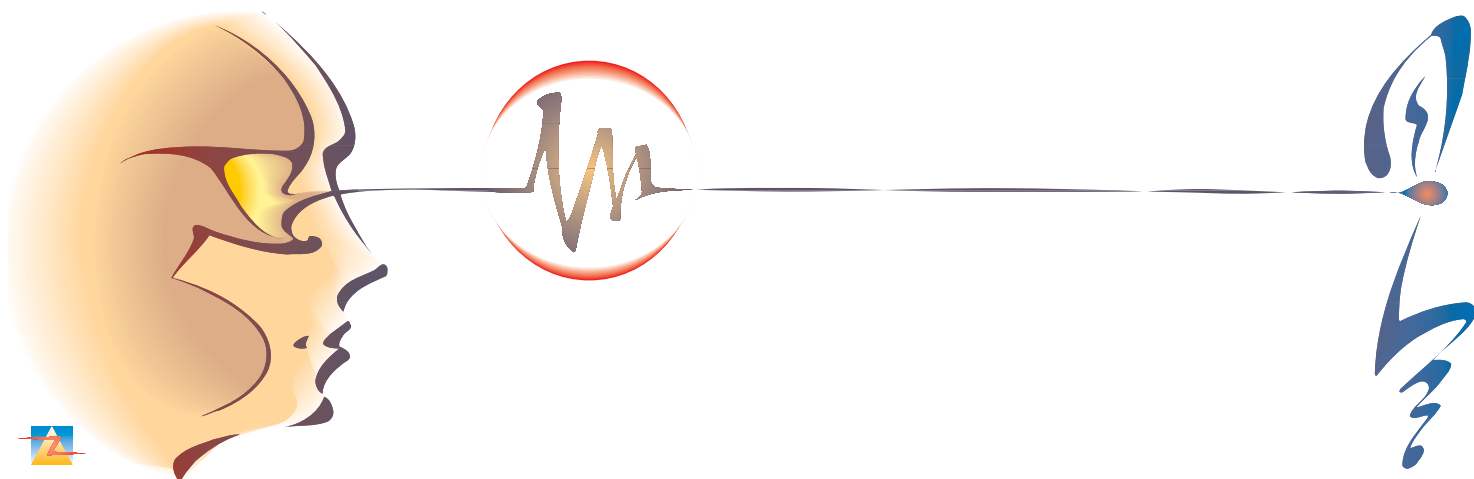
abrí-la no Premiere e usar a informação do Alpha chanel para sobrepor outros filmes ou imagens. Abra a animação do StudioPro no Premiere e arraste-a para a trilha de filme chamada "S1" (S de Special, é o canal que o Premiere usa para os filmes que contêm Alpha Channel). Coloque outros filmes nas trilhas normais "A" e "B" (Tela 7). Selecione a animação da trilha "S" e escolha Transparency... no menu *Clip*, selecione Alpha Channel no menu de opções. O resultado final dessa receita é que os filmes das trilhas "A" e "B" ficarão como fundo da animação do StudioPro. Além de juntar os filmes, o Premiere permite um número enorme de outras funções para tornar suas animações mais profissionais. Voltaremos a falar sobre esse programa fundamental para a produção multimídia em uma futura edição.

LUIS A. B. COLOMBO
Arquiteto e consultor de multimídia e arquitetura.

Tela 7: No Premiere, você funde animação com filmes QuickTime

por Marco Fadiga

UM NOVO SISTEMA, PARA QUÊ?

Apple lança um novo sistema operacional para o seu PDA

Igual a essa eu nunca vi e desconfio que nunca mais verei. Uma situação ímpar como o adiantamento (e não o adiamento) da data prevista para o lançamento de um novo sistema operacional, só mesmo em uma plataforma singular como o Newton. O Newt/OS 2.0 vem recheado de novidades e melhorias que têm o potencial de, pela primeira vez, torná-lo um produto atrativo para uma pessoa normal e não apenas para semi-nerds, que aturam conviver com suas limitações numa boa ou corporações interessadas em usá-lo em aplicações verticais. O Newt/OS 2.0, que os analistas, connaisseurs e demais xeretas do mercado já previam que somente seria lançado no início do ano que vem, foi confirmado para dar as caras ainda agora em outubro. Já não era sem tempo: em mais de dois anos de existência da plataforma, esse será o primeiro upgrade significativo do sistema operacional do Newton. Dada a demora em se mexer, a empresa já foi alvo de olhares desconfiados de metade do mercado, que acreditava que a plataforma estivesse abandonada.

Para saciar o apetite da galera que já aderiu ao PDA (Personal Digital Assistant) da Apple, o upgrade, cujo codinome é Dante, endereçará alguns de seus pontos mais fracos, trará meia dúzia de novas funções e será quase totalmente reescrito em linguagem de máquina, o que garante, mesmo com toda a nova funcionalidade, um acréscimo de desempenho da ordem de 100%. Essa eu quero ver, já que um dos detalhes do Newton sobre o qual ainda sobram reticências é a performance.

Tem gente que já viu e gostou. Numa conferência realizada em Cupertino há poucos meses, a Apple distribuiu aos desenvolvedores presentes ROMs contendo o novo sistema, ainda em fase beta, para que se divertissem. Sabe-se lá por que cargas d'água, a empresa desabilitou nelas a possibilidade do PDA operar com baterias, tendo que estar ligado a uma tomada.

Tudo indicava que o único método de upgrade viesse a ser mesmo uma troca da ROM do aparelho, envolvendo uma ida-e-volta à fábrica, o que nos deixa bastante desguarnecidos aqui na Terra Brasilis. Recentemente, fontes na Apple Brasil garantiram que isso não será necessário. A expectativa generalizada é que o novo OS somente poderá rodar nos MessagePad 120. Os newsgroups, mailing lists e newsletters especializados que circulam na Internet já há alguns meses se posicionam frontalmente contra a atitude da Apple, ainda não confirmada ou negada oficialmente.

Deixemos então de cascata e vamos ao importante: o quê exatamente melhora com o Newt/OS 2.0?

Em primeiro lugar, o reconhecimento de caracteres. Além do algoritmo que já vinha com o PDA, desenvolvido pela Paragraph, em versão nova, haverá um outro que funciona apenas com letras de imprensa. Quem já utilizou o novo algoritmo, garante que o Grafitti passará a ter um lugar especial nas recordações do usuário, porém não mais do que isso.

Em matéria de suporte a telecomunicações, uma das arestas do sistema, a melhora mais importante será a inclusão de um stack de TCP/IP, para unificação de acesso à Internet. E mais: recebimento de faxes, acesso direto a Macs ou PCs, montando-os no Newton via rede ou modem. Assim, mesmo estando na rua, você poderá conectar com seu micro de trabalho e copiar arquivos.

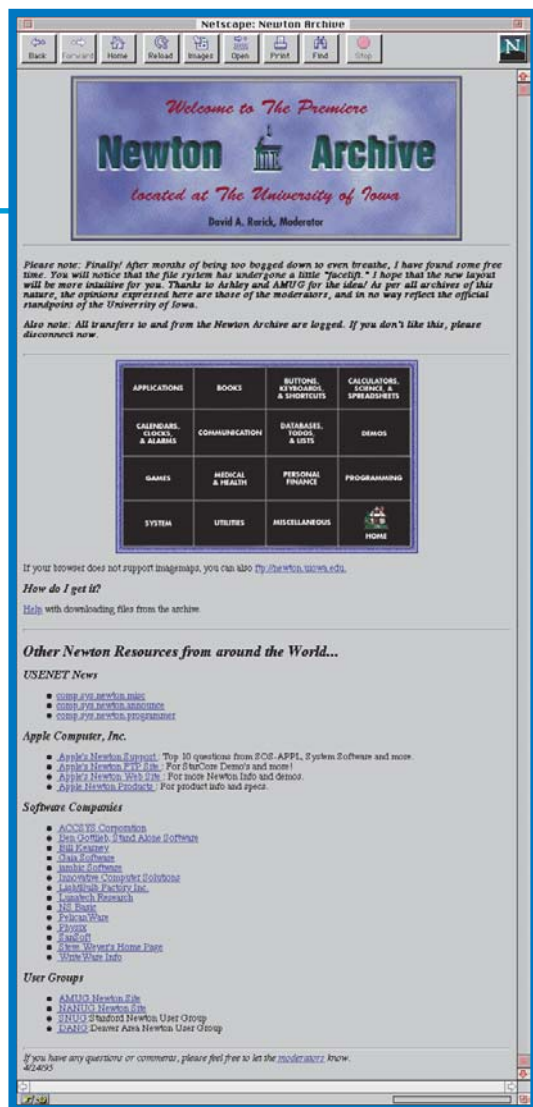
O maior "bug" do Newton, a incapacidade de automaticamente purgar a memória ocupada pelos aplicativos quando se liga a máquina, vai sumir, diminuindo bestialmente as mensagens de erro que pedem um restart por falta de memória para realizar determinada tarefa.

Gerenciar e organizar os dados contidos no Newton deve ficar muito mais fácil. Teremos a possibilidade de manusear mais de um Extras Drawer, podendo selecionar e copiar vários itens de cada vez. Além de ter acesso aos programas, as sopas (lugar onde residem todos os dados de um determinado programa do Newton) também serão gerenciáveis.

Todos os aplicativos incluídos no PDA da Apple serão reescritos, com foco em uma maior funcionalidade. Para o NotePad, por exemplo, eles anunciaram uma API (Application Programming Interface) chamada Stationery, que permitirá com mais facilidade a integração de novas funções, como se fossem plug-ins. Na conferência de desenvolvedores, eles mostraram dois exemplos, que deverão vir com o novo sistema: um gerador de outlines e um de listas.

A calculadora, bem fraquinha, terá mais funções científicas. No entanto, uma planilha de cálculos, que era esperada, deve ficar de fora da jogada. Para não ferir os interesses de desenvolvedores, eles resolveram vender o CalcSheet em separado, através do selo StarCore, que aliás, passa a ser da Claris.

Em um ponto, as opiniões e notícias são desencontradas: o suporte às novas máquinas que estão por vir *(veja nota)*. Alguns dizem que ele já faria parte desse release, outros acreditam que a Apple esteja trabalhan-

 ARRASTE SEGURANDO OPTION PARA COPIAR UM DOCUMENTO DE UMA PASTA PARA OUTRA

Peguem suas pranchas e caiam lá pras bandas do Newton

do em uma versão específica. De uma forma ou de outra, poderão ser usados diversos tamanhos de tela, com orientação em portrait ou landscape. Também haverá suporte para teclado e emulação em software para os botões da parte de baixo da tela.

Como já é hábito da Apple, as melhorias em seus sistemas operacionais costumam dar fim a uma série de utilitários, patches e aplicativos de terceiros. Não é maldade com os desenvolvedores. Quer forma mais correta de identificar o que melhorar em um OS do que pesquisar que produtos estão sendo usados para corrigir suas "falhas"? Pois é o que a Apple já cansou de fazer com o Mac/OS e agora repete a dose com o Newt/OS.

O grande problema para uma maior aceitação do Newton e de todos os outros PDAs – e lembre-se que ele é o que mais vende, disparado – seria a prematuridade do seu surgimento. À época, nem a tecnologia disponível podia fazer dele algo muito convidativo, nem o mercado estava preparado para um novo paradigma de computação móvel. Evoluiram a tecnologia, a Apple e os possíveis usuários. Com o novo release do Newt/OS, parece-me que a máquina já estará mais próxima das massas e poderá começar um novo ciclo, a quebra da inércia do público em geral: Joões, Josés e Marias.

MARCO FADIGA
Conselheiro editorial da MACMANIA
e colunista de informática de "O Globo".

SITE DO MÊS

O site do mês são os arquivos de Newton da Universidade de Iowa http://newton.uiowa.edu/ Sem dúvida, esse é o destino mais repleto de softwares e informações para o Newton na WWW. Recentemente, ele passou por uma cirurgia plástica e, se já era pedra 90 em conteúdo, a organização agora não fica atrás. Além de toneladas de arquivos, há um punhado de links para grupos de usuários, Usenet newsgroups e homepages de desenvolvedores.
Prejudicado no acesso SLIP ou PPP? No problem! Pegue o atalho ftp do site: ftp://newton.uiowa.ed

NEWTON NOTES

◆ Está no forno um novo modelo de Newton. O Q (pronuncia-se quíu), como está sendo chamado internamente e pela imprensa especializada terá atrativos da pesada, como uma nova CPU ARM 710 em vez da 310 hoje utilizada no MessagePad 120. Daí resultará uma máquina muito mais rápida. Outras firulas são um slot para PC Card (novo nome para o conhecido PCMCIA) de Tipo 3 e um modem interno de 14.4kbps já preparado para operar com telefones celulares. Como nos PowerBooks da série 500, o slot PC poderá ser usado para dois cartões Tipo 2.

◆ Para o início de 96, a Motorola, que já fabrica o Marco, e a Panasonic, virgem no mercado, também terão novidades em hardware. Mais uma: há rumores de que, lá para o meio do ano que vem, a Apple terá um Newton do tamanho de um pager, sem slot PC, porém com porta serial, para comunicação com máquinas desktop e impressoras.

◆ Se há algum malandro aí interessado em desenvolver soluções para o Newton, que saiba que o terreno pode ser bastante fértil no país. Uma fonte da Apple Brasil garante que já se pensa em planos específicos para o fomento da plataforma. Entretanto, caso venha a ocorrer algo de realmente positivo, será somente no ano que vem. As prioridades hoje são outras, o que parece bastante sensato.

◆ O timing, então, pode ser perfeito para você comprar o kit de desenvolvimento do Newton e dedicar algumas horas a afiar suas habilidades em programação há muito perdidas. As boas novas da versão 1.5 do Newton Toolkit são o maior suporte para o desenvolvimento de softwares localizados (ói nóis aqui), novo compilador e profiler e uma série de melhorias na interface. O Newton ToolKit (NTK) 1.5, agora vendido em separado do Newton BookMaker, custa US$299. O upgrade para quem tinha a versão anterior sai por US$99, para ambas as ferramentas. Os interessados podem falar diretamente com a APDA (Apple Professional Developers Association, telefone 001-716-871-6555.

◆ Perto do mercado de agendas eletrônicas, o dos PDAs ainda é pinto. Em 94, a Apple vendeu cerca de 60 mil Newtons. No mesmo período, a Sharp botou 280 mil unidades na praça, a Psion 200 mil e a Casio 60 mil.

◆ Se encomendar algum software ou periférico para Mac com os amigos de viagem para os EUA já é dureza, imagine quão difícil é fazê-lo em relação ao Newton. Se ela vai para San Francisco, Nova York, Chicago ou Los Angeles, já há solução: a NewtonSource é a primeira cadeia de lojas de âmbito nacional (para eles, obviamente) especializada no PDA. O telefone é 800-NEW-TON1, mas eles também podem ser acessados por e-mail: NewtonSource@eWORLD.com

PINTANDO E

M CAMADAS

Para muitos artistas eletrônicos, os layers são a maior invenção do homem depois da lasanha. Veja porquê.

por MUTI RANDOLPH

No século XV, o flamengo Jan Van Eyck aperfeiçoou a técnica de pintura a óleo. A partir disso, os quadros puderam alcançar um grau de realismo e detalhamento muito maior do que o possível até então. A base a óleo possibilitava a sobreposição de várias camadas de tinta, podendo estas serem opacas, translúcidas, ou transparentes. Desta maneira, o pintor podia ter grande controle sobre as sutilezas de cor e textura, colocando pinceladas até chegar ao resultado almejado.
O próximo grande avanço na técnica de criação e reprodução de imagens foi a fotografia, inventada no século XIX. Ganhava-se muito no realismo, mas sacrificava-se o controle obtido pela justaposição de camadas de tinta: uma vez batida a chapa, e revelada, o fotógrafo não tinha mais nada que fazer, a não ser jogar fora e tentar de novo. Além disso, o conteúdo das imagens fotográficas era limitado ao que se poderia produzir fisicamente, enquanto nos quadros, o limite era determinado pela imaginação do artista.
No decorrer deste século, foram desenvolvidas (e muito utilizadas) técnicas de múltipla exposição de filme, possibilitando em uma única fotografia a coexistência de várias imagens. Mas o nível de controle ainda era muito inferior ao das pinceladas a óleo e ao que seria permitido pela próxima revolução tecnológica.
Com o computador, conseguiu-se unir o controle da pintura a óleo ao realismo das imagens fotográficas. Agora é possível pintar uma imagem com texturas fotográficas. Podemos controlar com precisão a cor e a forma de uma imagem fotográfica. Como em uma pintura, é possível sobrepor imagens infinitamente, só que agora com total controle sobre variáveis como opacidade, suavidade, contraste, saturação ou gama. E, principalmente, podemos controlar como uma imagem irá reagir em relação as outras que estão abaixo ou acima dela. É possível criar mundos imaginários com realismo fotográfico. Mais uma vez, o limite é a imaginação.

Photoshop

Mais um exemplo do poder das camadas. Notem que o bico do sapato à direita, mesmo mudando de posição, continua se misturando com o fundo.

Digital imaging: *Muti Randolph*
Pintura: *Salvador Dali*
Fotografia: *Duda Carvalho*
Direção de arte: *Marcos Hoskin e Muti*
Agência: *V&S Comunicações*
Cliente: *Fashion Mall*

DIGITAL IMAGING NO MAC: A ORIGEM

No meio da década de 80, a combinação Macintosh + PageMaker + LaserWriter detonou a explosão do DTP. Com ela surgiram também os primeiros programas para computadores pessoais a implementar a estrutura de camadas para construção de imagens. Eram eles o próprio PageMaker, o Adobe Illustrator e o Aldus (agora, Macromedia) FreeHand. Os dois primeiros limitavam-se a permitir que se mandasse uma imagem para debaixo das demais ou para cima delas. O FreeHand foi o primeiro a criar uma paleta gerenciadora de camadas (layers), que poderiam ser criadas e nomeadas ilimitadamente. Mas todos eles, por serem baseados em objetos vetoriais, eram limitados quanto ao controle de manipulação. Cada imagem deveria estar contida em um objeto opaco de bordas definidas (duras). Para obter-se uma real fusão de imagens, seria necessário a manipulação dos pixels que as formam, em um aplicativo de edição de imagens bitmap.

Nessa época apareceram os maravilhosos Image Studio e Digital Darkroom. Esses programas traziam ao mundo dos computadores pessoais um pouco do poder das dinossáuricas estações de trabalho dedicadas a pré-impressão. Eram limitados a manipulação de imagens 8 bits grayscale. Mas para que cor? Nessa gloriosa época, tempos da Linotronic 300, do Mac II, da minha ainda abundante cabeleira (estou falando de 87/88), somente um louco pensaria seriamente em fazer uma separação em quadricromia de uma imagem fotográfica (bitmap) em um Macintosh. Não existia software e hardware prontos para isso.

Aí veio o Photoshop. Os mundos da editoração eletrônica e da pré-impressão nunca mais seriam os mesmos. Ou melhor, eles se tornariam exatamente o mesmo. Finalmente era possível manipular e preparar para fotolito imagens bitmap coloridas no Mac. Tivemos que esperar um pouco até o hardware chegar a altura desta revolução de software. Macs menos lentos e imagesetters mais precisas começaram a mostrar a cara no comecinho dos anos 90. Mas o Photoshop levava às últimas conseqüência as ferramentas de selecionamento e edição de cores de seus predecessores Image Studio e DD, trazia do mundo das estações dedicadas poderosas ferramentas de pré-impressão, e de quebra, estabelecia novos e belíssimos conceitos de interface e expansão, como por exemplo os filtros e plug-ins de input e output de formatos diversos.

Agora o controle sobre as imagens alcançava um novo patamar. Era possível realizar fusões precisas, onde podiam-se controlar minuciosamente fatores diversos como transparência e suavidade das bordas de uma seleção. Mas, uma vez desselecionada, uma imagem estava definitivamente grudada nas demais. Para manter uma certa flexibilidade em um projeto, era preciso salvar várias etapas intermediárias, o que tomava muito tempo e espaço de disco.

A versão 3.0 finalmente trouxe os layers para dentro do Photoshop

PHOTOSHOP 3.0.4

Em 1994, a Adobe introduziu na versão 3.0 do Photoshop aquele velho conceito de uma paleta de camadas, que o FreeHand já tinha há quase dez anos. Só que agora tratam-se de camadas de bitmap. Enquanto no FreeHand determinamos apenas a ordem de posicionamento de uma camada (quem estava por cima de quem), no Photoshop podemos controlar a transparência, como ela afeta as camadas inferiores (mais de dez opções, como cor, luminosidade, soma, subtração, multiplicação, clarear ou escurecer somente, entre outros). Além disso, cada camada pode possuir dois tipos de máscara: a chamada máscara de transparência, que determina os limites da imagem, e um outro canal alfa (alpha-channel) para modificar esse limite sem alterar a imagem em si. Ambas, por serem de oito bits (256 tons de cinza), podem ser manipuladas para controle de opacidade e suavidade das bordas. As camadas podem ainda ser agrupadas, forçando a máscara de transparência de uma camada a afetar

SE DERRUBAR ÁGUA, DESLIGUE O MAC IMEDIATAMENTE E SEQUE O TECLADO COM UM SECADOR DE CABELO

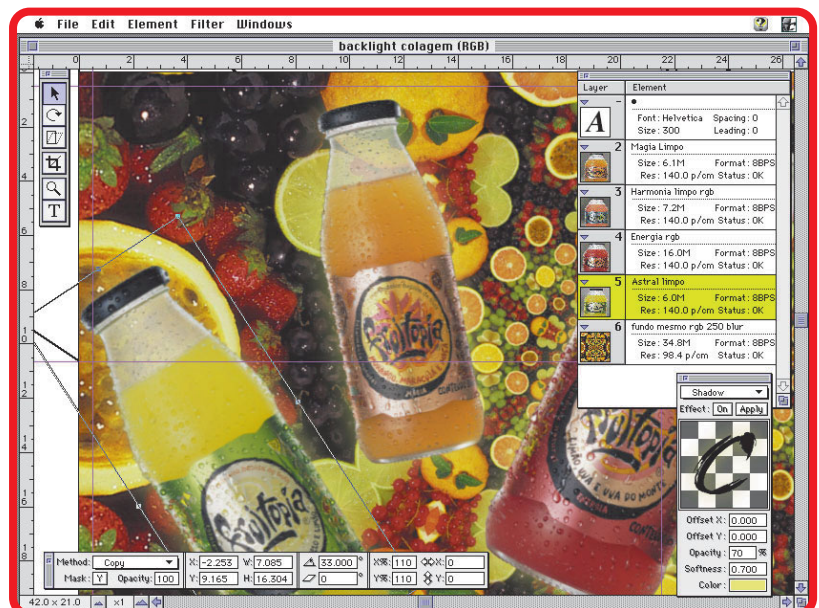
Collage

Neste exemplo, 17 camadas foram integradas no Specular Collage, algumas com sombras criadas no programa. As máscaras foram criadas no Photoshop. A imagem final, após ser renderada, foi aberta no Photoshop, ainda com as camadas intactas, onde recebeu os retoques finais.

Digital imaging: *Muti Randolph*
Direção de arte: *Ana Marins*
Agência: *Pro-Market*
Cliente: *Amil*

a imediatamente superior. Como no FreeHand, estas camadas mantêm-se independentes, podendo ser movidas, apagadas e substituídas a vontade, seja qual for a posição que elas estiverem. Em um documento construido por camadas, é possível, por exemplo, mudar o fundo da imagem sem afetar o resto da composição. E o melhor é que efeitos que afetavam o fundo antigo, tais como sombras suaves e transparências de outros objetos, afetarão da mesma maneira o novo fundo.
Mas tudo tem o seu preço. O Photoshop tem a infeliz característica de armazenar toda a imagem em RAM. Sua sede de memória chega a ser cruel: a Adobe recomenda que se tenha cinco vezes o tamanho do documento aberto de espaço livre de memória. Uma imagem de 40 Mb, por exemplo, necessitaria de 200Mb de memória RAM livre. Como nem todo mundo pode ter tamanha quantidade de memória, o Photoshop faz uso da memória virtual. Usa um ou dois discos determinados no Preferences para servir de RAM. Os discos, por mais rápidos que sejam, insistem em ser dezenas de vezes mais lentos que a memória de silício. Quando começa-se a fazer uso de camadas, o tamanho do documento começa a aumentar proporcionalmente. Com 4 ou 5 camadas, aquele documento de 40 megas chega rapidamente aos 120 megas. Se 200 megas de memória era difícil, imaginem 600... Mesmo com espaço em disco disponível, você pode ir perdendo as esperanças de terminar o trabalho no prazo... Como o custo da memória teima em permanecer absurdo (é o único tipo de hardware cujo preço se mantem igual há 6 anos), o jeito foi desenvolverem-se soluções de software.

COLLAGE 2.01

O primeiro produto para Mac a apresentar uma alternativa mais econômica (em termos de RAM) para a composição de imagens de alta resolução foi o Collage, da Specular International. Em vez de modificar os pixels de uma imagem cada vez que esta sofre uma alteração, como faz o Photoshop, o Collage modifica apenas uma versão em baixa resolução da imagem, chamada proxy. Uma vez feita todas as alterações e fusões, o programa resgata as imagens originais em alta resolução e processa a imagem final. Além de diminuir enormemente a necessidade de RAM e o tempo de processamento, esse método resulta em imagens finais de qualidade bem superior. Enquanto no Photoshop, cada

O Specular Collage foi um dos pioneiros na manipulação de imagens em camadas

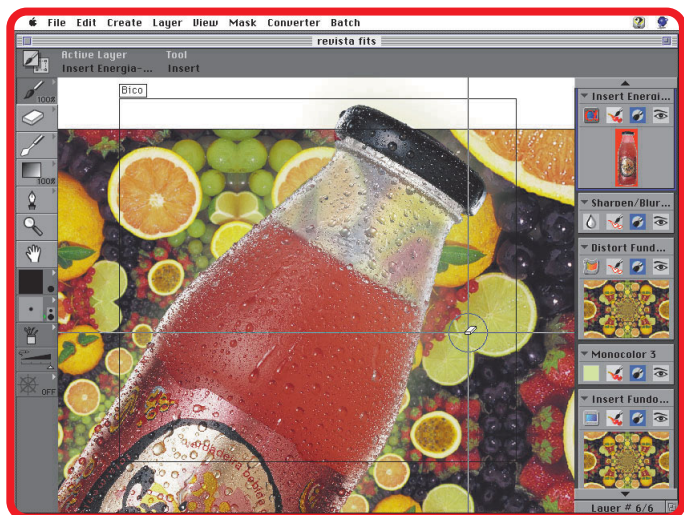
vez que uma imagem é modificada, seus pixels são resampleados, em programas baseados em proxies como o Collage a imagem é resampleada apenas uma vez. Infelizmente, o Collage não oferece nem um vigésimo das possibilidades de edição de imagem do Photoshop. Além disso, apesar de trabalhar com proxies, quando acumulam-se muitas camadas e efeitos, os tempos de espera começam a incomodar, mesmo em um Power Mac cheio de memória. Outra coisa que incomoda é a incapacidade de se criar ou editar máscaras no programa. É preciso importá-las já prontas. Ainda no lado negativo, é preciso ressaltar que o preview dos efeitos é de baixa resolução. Aproximar com a lupa só faz aparecer pixels gordos na sua tela. Mas pelo preço que custa, o programa é um ótimo negócio. É totalmente intuitivo, tem ferramentas ótimas, como a criação automática de sombras suaves, e a possibilidade de se aplicar e remover filtros a vontade, sem compromisso de ordem ou tempo. Atualmente em sua versão 2.0.1, o Collage é nativo para Power PC. Na sua compra, o usuário recebe um CD-ROM contendo 300 megas de imagens de arquivo provenientes de diversos fabricantes, assim como demos dos demais produtos da Specular. Feito para ser um companheiro do Photoshop, a versão atual permite que se salve a imagem final no formato do Photoshop, preservando as camadas, o que possibilita ajustes finais com maior precisão e possibilidades neste programa. Espero que em uma próxima versão seja possível também importar um documento do Photoshop com as camadas separadas.

AS CAMADAS NO CINEMA

Novas tecnologias costumam gerar um impacto no meio criativo, que tende a obedecer a um padrão composto por duas etapas. Primeiro vem a fase do deslumbre. As pessoas se entusiasmam com a facilidade e com a novidade dos efeitos e saem usando-os gratuitamente, à exaustão.

Esta fase costuma gerar uma tendência estética muito passageira, e uma grande quantidade de material visual desprezível. Quem não sofreu, e muitas vezes ainda sofre, com a profusão de esferas cromadas, degradês, sombras suaves, estereogramas, tipografia ilegível e fractais? Programas hypados, como os KPT, então, podem tornar-se verdadeiras fabricas de lixo. Já viram coisa mais cafona do que as viradinhas de página transparente e as bolhas de vidro proporcionadas pelos filtros KPT Page Curl e Glass Lens? E as paisagens marcianas do KPT Bryce? Com as camadas, a situação é semelhante. Fusões e composições começaram a incomodar pela freqüência abusiva na mídia impressa. Em mídias eletrônicas, o mesmo aconteceu. Equipamentos de DVE que possibilitaram o uso de camadas em vídeo causaram uma tendência a usá-las exaustivamente. Videoclips em fatias passaram a dominar a MTV. Parecia que quanto mais camadas o vídeo continha, melhor a qualidade deles. As produtoras se gabavam: "em tal cena do vídeo do fulaninho usamos mais de VINTE E CINCO camadas. Oh!!!!" Detalhes como roteiro e direção pareciam não importar muito. Mas isto é outra história...

Em um segundo momento, passado o deslumbre, as pessoas que trabalham coerentemente com imagens, começam a encontrar nessas tecnologias soluções para problemas reais. A possibilidade de se trabalhar com camadas pode significar uma enorme economia de tempo e recursos na produção de uma cena de ação de um filme, por exemplo. Na cena do filme True Lies, quando um terrorista salta em de um prédio sobre um avião caça em movimento, e em cima deste trava-se uma luta entre ele e o herói, tendo-se como pano de fundo o centro de Miami, têm-se a impressão de estar assistindo a uma excelente cena de dublês. Na verdade, cada elemento (o caça, os atores, o prédio, a cidade) foi capturado independentemente e composto na cena final com a ajuda do Flame, o "Photoshop do cinema", que permite trabalhar-se com elementos em camadas e aplicar efeitos a cada uma delas independentemente, como o Photoshop, só que no decorrer de uma seqüência de frames. Outro exemplo é o filme "Under Siege 2" (A Força em Alerta 2) que também utilizou trucagens feitas no Flame. As camadas permitem um controle maior em qualquer tipo de imagem. Não precisa ser uma composição. Muitas vezes, eu uso as camadas em imagens únicas, como o rosto de uma pessoa, para ter mais controle sobre ajustes de luz e cor, por exemplo. Neste momento há um real domínio do artista sobre a ferramenta. Ela está transparente no resultado final, ao invés de dominá-lo.

Cena do filme "A Força em Alerta 2", com camadas de imagens sobrepostas no computador, com a utilização do programa Flame, também usado em "True Lies"

O Live Picture é o melhor para se trabalhar com imagens de 300Mb

LIVE PICTURE 2.0.1

O Live Picture, da HSC, leva os conceitos de proxies e camadas às últimas conseqüências: As imagens importadas para o LP tem que ser convertidas para o formato IVUE. Uma vez dentro do documento, o Live Picture só rendera (e deposita na RAM) o pedaço da imagem visível no monitor naquele momento, na resolução de tela. Cada vez que há um zoom ou pan, o programa rendera de novo aquele pedaço. Isso faz com que o preview seja sempre ótimo. Melhor que o Photoshop, que em resoluções maiores que 1:1 sacrifica pixels em uma aproximação vagabunda ou o Collage, que permanece fixo em baixa resolução. Além de trabalhar com proxies, o LP opera em um espaço de cor de 48 bits (16 por cor em RGB), o que contribui para um resultado final excelente. Além disso, uma técnica chamada Error Transmisson usa modulação estocástica para eliminar as passagens duras que costumam surgir quando uma graduação de cor é separada em CMYK. A diferença é notável (ver exemplo).

As camadas, organizadas em uma paleta fixa no lado direito da tela, têm neste programa um papel que vai muito além da simples composição de imagens. Existem mais de dez tipos de camadas diferentes, cada uma cumprindo uma função especifica. Elas podem servir para a inserção de uma imagem, para a distorção de uma imagem, para a criação de uma máscara, para colorizar, borrar, definir, corrigir cores e contrastes, ou inserir pinceladas de tinta ou texto. Ou seja, para cada operação, um tipo de camada. Alem disso, essas modificações são aplicadas em forma de pinceladas, o que torna um tablet digitalizador uma companhia essencial. Pincela-se tanto para aplicar quanto para desaplicar um efeito, e é dessa maneira que se pode voltar atrás em qual-

Live Picture

Por cima do degradê estocástico, criado no Live Picture, está o splash formado por várias camadas de inserção de imagem, uma vez que para a sua construção foram usadas várias fotos de jatos de água. Sobre estas, duas camadas de distorção, onde foram inseridos e distorcidos os reflexos da lata. Em cima destas, uma camada de inserção para a lata, que teve sua perspectiva acentuada. Por cima dela, algumas camadas de correção de cor e uma camada de pintura, para acentuar a luz da lata. Sobre estas, a laranja cortada, distorcida até encaixar na tampa. Por cima dela, uma camada de pintura para desenhar os traços que dividem os gomos, ausentes no original. Ainda por cima da lata uma camada para a inserção da palavra "laranja" no logo, ausente na original. Por cima desta, uma camada para inserção de gotas sobre a palavra "laranja". Sobre a lata também, algumas camadas para a inserção dos espirros que ficam na frente. Por cima destas, duas camadas de distorção para simular a distorção natural causada pela água sobre a lata. Ao todo foram utilizadas 23 camadas.

Digital imaging: *Muti Randolph*
Fotografias: *Ayrton Camargo*
Direção de arte: *Edson Scorcelli*
Cliente: *Pepsi*
Agência: *Standard & Ogilvy*

quer edição feita no documento, não importando quando esta foi feita. Uma vez dominada, essa estrutura mostra-se muito poderosa. O problema é que quando começam a se acumular muitos efeitos e camadas, o redesenho do preview vai ficando muito lento, e delays de vários segundos ocorrem cada vez que se muda de ferramenta. Um pequeno scroll de tela pode demorar mais que dez segundos, isso em um Power Mac. Mas o lado bom é que essa demora é igual, tanto em uma imagem de 30 megas quanto em uma de 300. Uma outra coisa que precisava ser urgentemente revisada é a incapacidade de se editar uma camada quando outras estão visíveis sobre ela. Esta é uma limitação séria. Ao tornarmos invisíveis as camadas superiores, perdemos a noção de como a edição da camada em questão vai afetar a imagem como um todo. Além disso, o limite de apenas um documento aberto é frustrante. Mas eu creio que essas falhas serão corrigidas em versões vindouras, e mesmo com a presença delas, o Live Picture, pela qualidade dos resultados alcançados, e pelo poder das ferramentas disponíveis, é um aplicativo altamente recomendável para quem trabalha com manipulação de imagens de alta resolução, principalmente depois que seu preço caiu de US$ 3.500 para US$ 700.

CONCLUSÃO

Mas a briga dos programas de edição de imagens está só começando. Com o surgimento do QuarkXPosure (ver MACMANIA #18), que teve seu lançamento adiado para janeiro de 1996, a disputa vai esquentar. Além dos citados acima, o Painter 4.0, da Fractal Design e o XRes 1.5, da Fauve, vão se chocar de frente quando o assunto for composição digital. Quem sai ganhando com isso somos nós, usuários finais.

CARLOS MUTI RANDOLPH
Conselheiro editorial da MACMANIA, animador, ilustrador e artista gráfico.

ADOBE PAGEMAKER 6.0

Nova versão traz múltiplas páginas-mestras e suporte ao formato HTML

Foi em 1985 que a Linotype mostrou sua imagesetter ligada a um computador Macintosh dando início a história do Desktop Publishing... e adivinhem quem estava lá! Aldus PageMaker 1.0, é claro. O PageMaker é um caso único de "software com tradição", que apesar dos concorrentes mais poderosos, ainda conserva fãs fiéis.

O PageMaker, como o próprio nome diz, é um software voltado para o design de páginas, para a diagramação eletrônica de documentos, um trabalho, que antes do advento do DTP, era feito por esforçados arte-finalistas com paciência de monges budistas nas gráficas e agências de publicidade. Foi o PageMaker – ao lado da impressora laser e da imagesetter – um dos grandes responsáveis pelo Macintosh dominar o mercado de DTP.

Hoje, Vovô PageMaker está em sua versão 6.0. Mudou de casa e fez uma bela plástica passando nas mãos dos cirurgiões da Adobe. Até sua versão 5.0 estava em poder da Aldus, que aqui entre nós, não lhe tratou muito bem. A Aldus ficou famosa por não ouvir as reclamações e pedidos de seus clientes, que acabaram migrando para seu arqui-inimigo QuarkXPress. Depois da fusão entre Aldus e Adobe, o PageMaker reergue a cabeça, respira fundo e vai correr atrás do prejuízo.

Infelizmente, a Adobe não fez mudanças estruturais tão sensacionais que chamem a atenção de seus ex-clientes, que hoje usam o QuarkXPress. A própria empresa prometeu que o "Quark Killer" virá com a próxima versão. A última versão do Quark, a 3.31 para PowerPC, continua tendo muito mais recursos e sendo muito mais rápida que essa nova fornada do PageMaker. De fato, a maioria das chamadas "inovações" da versão 6.0 já existiam em versões anteriores do Quark.

Uma grande decepção foi a ausência do suporte ao QuickDraw GX. Essa tecnologia traria um controle de fontes sem igual para quem trabalha com DTP. Já existe a tecnologia, já existe o Adobe Type Manager GX, os drivers GX para as impressoras tradicionais e o Type Enabler, que permite que você use suas fontes Type 1 normais sob o QuickDraw GX (O Adobe Type Enabler 2.2 é um freeware que está disponível na pasta da AlphaGraphics na SuperBBS). Agora, só falta o software... o único software de editoração, anunciado até agora, a suportar o GX foi o Ready! Set! Go! da LetraSet, que no Brasil é praticamente desconhecido.

CARA DE ADOBE

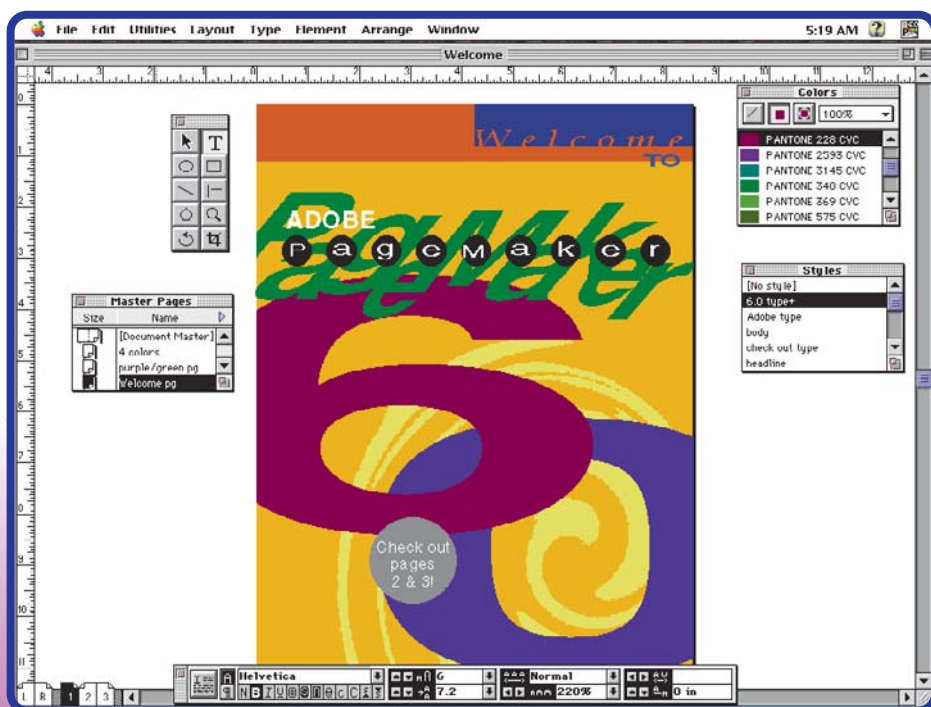
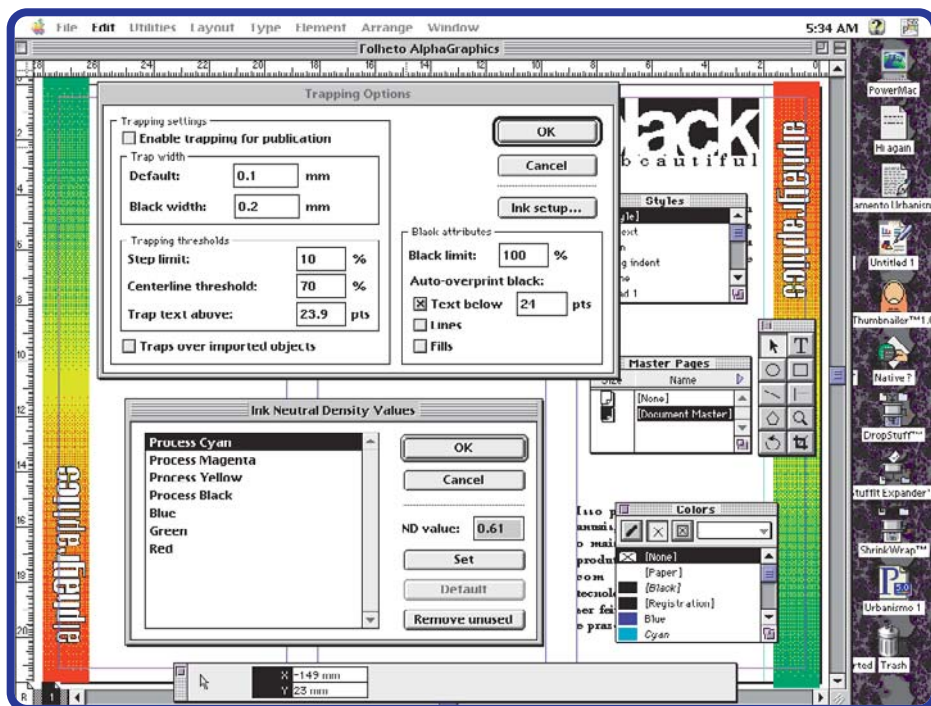
O PM6 recebeu uma nova maquiagem com o grafismo da Adobe, seguindo a mesma linha do Photoshop e do Illustrator. A barra de ferramentas passou a ser vertical, melhorando sensivelmente o posicionamento na tela. Também foi acrescentada a ferramenta para a criação de polígonos, que podem ser ajustados para se criar figuras com vários lados ou estrelas. Além disso, um cuidado maior com o visual: agora os botões são sombreados com um efeito tridimensional. Os antigos additions passam a chamar-se plug-ins, na linguagem da Adobe. Nessa área, a Adobe trouxe algumas novidades. Agora, a partir do PageMaker é possível transformar seu layout em formato HTML através de um plug-in que vem com o pacote, permitindo que você crie páginas para a World Wide Web com facilidade. Também é possível exportar no formato Acrobat, o PDF, um grande passo para a publicação eletrônica, também encontrada na versão 5.5 do Illustrator.

O trapping (método de sobreposição de cores que facilita o registro na impressão) também foi incorporado ao produto. Na versão 5.0 era necessário comprar um plug-in em separado ou softwares de controle de impressão. O usuário de PageMaker que não aguenta mais a encheção de saco dos Quarkeiros contando vantagem, já pode se defender dizendo que agora o PM6 também possui múltiplas páginas mestras, como no QuarkXPress. Para isso, basta definir uma página em qualquer ponto do documento, transformá-la em master e selecionar as páginas que seguirão sua orientação. Não precisa nem dizer o quanto isso facilita a vida do designer.

Outras adições também são muito bem vindas: agora é possível alinhar objetos em vários pontos na posição horizontal e vertical, como nos programas de ilustração. Antes, era necessário fazer mágicas com as guidelines e colunas para se alinhar um objeto na página. Também o *group* e *ungroup* são acessíveis diretamente pelo menu nessa versão. No PM5 isso era um plug-in, que além de bastante lento, não funcionava direito em todos os casos.

NOVOS SCRIPTS

A Adobe também nos presenteou com alguns scripts (funções automatizadas que facilitam determinadas tarefas), como Auto Page Numbers, System Palette 256, Drop Shadow, Balance Columns, Bullets & Numberings etc. Muitas delas já existiam na versão 5.0 como *additions* e agora foram colocadas numa janela flutuante na tela chamada *Scripts*.

Também boas novas para as gráficas e copiadoras. O PageMaker 6 instala uma série de PPDs (PostScript Printer Description Files) atualizados durante o processo de instalação, para as principais imagesetters do mercado, como também os mais recentes PPDs das novas Fiery e Splash Color

Chega a ser comovente a luta de um software contra as rugas, estrias e outras marcas do tempo

Cansado de correr atrás do Quark, o PageMaker precisa agora de uma ponte-de-safena. Força, Adobe!!!

Servers para as copiadoras/impressoras da Canon e as Xerox 5775, Majestik 5765 e Docutech. Esses PPDs tiram a melhor performance destas impressoras e dão mais controle ao usuários sobre todo o processo, ao contrário dos PPDs genéricos normalmente usados.

O MAIS INTUITIVO

As inovações trazidas para o Adobe PageMaker 6.0 certamente o trouxeram para os anos 90, apesar de ainda ficar atrás do QuarkXPress em recursos, ainda mantém pelo menos uma larga vantagem sobre ele: o PageMaker continua sendo o mais intuitivo. A disposição de menus e elementos de design é mais clara que a do concorrente, as curvas de aprendizado são menores. Também o PageMaker 6.0 já traz no mesmo pacote a versão nativa para Power Macintosh e para Macs 680x0, ao contrário do Quark, que ainda tem a chatice de versões separadas.

Mas infelizmente parece que chuva foi mesmo é cair na horta do vizinho; nos últimos anos o PageMaker vem perdendo em larga escala para o Quark. Mesmo no Brasil, as agências de publicidade e design montam seus trabalhos em QuarkXPress já há um certo tempo. Mesmo a diagramação da MACMANIA é feita no Quark. Um bom sinal disso é aumento de Xtensions (os plug-ins do Quark) disponíveis no mercado. O Quark possui até conferência mundial de usuários!

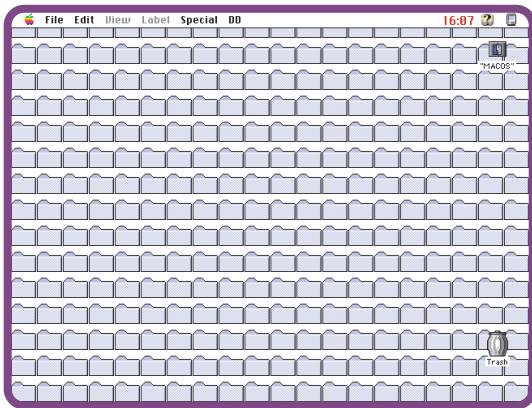
A Adobe já deve saber que a briga vai ser dura. Mas para a empresa que faz o Photoshop tudo é possível. Se os novos recursos do PageMaker não são suficientes para fazerem os usuários de QuarkXPress mudarem, é suficiente para segurar os que ainda possui. O upgrade vale a pena para quem precisa das funções apresentadas na nova versão, principalmente a de múltiplas páginas mestras. E aos fãs do PageMaker: O upgrade acaba valendo a pena se você possui as versões mais antigas, como o 4.2, ou caso queira ter um software que funcione em ambas as máquinas, sejam Macs ou Power Macs. Se você comprou o 5.0 recentemente e está contente com ele, note que muitas das novas funções do 6.0 eram oferecidas na promoção recente da Adobe, onde vinham de graça vários plug-ins. Agora, se você descobriu que teu negócio é Quark e acha que Vovô PageMaker está pela hora da morte, live and let die.

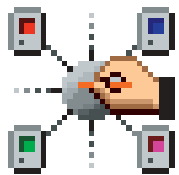
CARLOS EDUARDO WITTE

Desenvolve tese de graduação em arquitetura multimídia e é consultor na área gráfica para Quick Prints. cewitte@embratel.net.br

ADOBE PAGEMAKER 6.0*
Adobe
MultiSoluções: (011) 816-6355.
Configuração: Macintosh ou Power Macintosh com 4 Mb de RAM livres, 23 Mb livres de espaço em disco (para instalação completa).
Preço: US$ 900 (BR)
Upgrade da versão 5.0: US$250.

*A versão testada foi a build #77, uma versão beta final para teste. Os manuais que a acompanham não trazem maiores informações sobre a configuração necessária, pois ela deverá mudar para a versão comercial. A versão final deverá ser um pouco mais econômica. O Adobe PageMaker 6.0 foi testado em um Power Macintosh 6100/60 com 24Mbytes de RAM e 730 Mbytes de HD.

DESKTOP PATTERN HIPNÓTICO

Use esse fundo para perder seus folders no Desktop

Você pode dar um novo visual no seu Desktop, simplesmente utilizando os ícones das pastinhas.
Escolha um ícone. Dê *Get Info* (⌘-I) nele, clique sobre ele e dê *Copy* (⌘-C), abra o *Desktop Patterns* pelo *Control Panels* e dê *Paste* (⌘-V). Repita o procedimento quantas vezes quiser com outros ícones, é claro. Se você tiver o Icon Editor, Icon Maker ou outro, você pode incrementá-lo ainda mais. Basta usar a sua imaginação!!!
Adriana Araujo - São Paulo

PALETTE NO FIRST CLASS

Experimente chamar a palette de ferramentas do First Class apertando a tecla *Option*. Ela irá abrir como uma barra na parte inferior da tela.

DEGRADÊ FÁCIL

Existe um modo muito fácil de criar um degradê no FreeHand. Crie um *path* fechado. Clique e arraste uma cor diferente para dentro da figura, aperte a tecla *Control* e arraste a cor na direção desejada. Você fará um degradê radial apertando a tecla *Option*.

TECLADO MISTERIOSO

Quem é usuário de FreeHand pode ter problemas com o layout de teclado, que às vezes muda misteriosamente, mesmo sem abrir o *Control Panel*.
Isso ocorre porque o atalho de Finder para mudar o layout de teclado é ⌘-Option-Space Bar (Barra de Espaço). Idêntico ao atalho de Zoom do FreeHand (a lente).
A Apple já notou isto e existe uma forma de ativar e desativar este atalho do Keyboard no update do System 7.5.1.
Roberto Kamei - São Paulo

Essa zica acontece também no Photoshop e no Illustrator. Para quem ainda não tem o update o negócio é apertar as teclas na ordem inversa, Space Bar-⌘-Option.
Tony de Marco

COPIANDO O TECLADO

Se você é uma pessoa observadora, já percebeu que quando instala o sistema operacional do Mac, uma porção de documentos de teclado são instalado dentro da maleta do System. Eles são os layouts de teclado referentes a cada país, que podem ser trocados instantaneamente no *Control Panel Keyboard*.
Você pode encontrar um teclado brasileiro no *Disquete #1 da MACMANIA* e várias outras versões circulam entre os BBS. Uma das maiores diversões dos aprendizes de ResEdit é inventar seu próprio layout de teclado, colocando acentos na tecla de aspas ou cedilha na tecla de colchete.
Só que volta e meia você quer copiar o teclado brasileiro, abre a maleta System e ele não está lá. O motivo é que o layout que está sendo utilizado pelo sistema fica automaticamente invísivel. Para copiá-lo, basta selecionar outro layout. Abra o System e ele estará lá.

Acabe de vez com o "Option *isso* mais *aquilo*"

DICA POLÊMICA

A seguinte dica foi amplamente debatida no fórum da MACMANIA no SuperBBS.
Veja os prós e contras e tome seu partido.

Se você jogar algum arquivo no lixo e der um comando *Empty Trash*, não se desespere. Desligue seu Mac no interruptor de força; não dê um *Shut Down*. Desligue o interruptor ou o filtro de linha se tiver um. Religue, e pronto. O seu arquivo vai estar de volta em sua localização original.
Sergio Barrozo

Isso se você não demorar muito tempo e deixar seu Macintosh atualizar o *desktop database!*
Ari

É, bem legal, e se fizer isso muitas vezes, só vai ter de reinstalar o sistema todo, mas afinal, o que são algumas horas!!......
:-(
Irineu Junior

Irineu, quando você fala de computador sou obrigado a concordar contigo!!!
Será que o pessoal não conhece o Norton ou outro programa, daqueles que recuperam seu lixo esvaziado sem efeitos colaterais???
[]´s
Ari

Adorei os "replies" de vocês todos.
Só que:
1 - Jogar arquivo no lixo por engano não acontece a toda hora; pelo menos comigo, posso contar pelos dedos as vezes que fiz isso. Quer dizer: desligar o Mac no interruptor mais ou menos uma vez por ano não vai fazer mal a ninguém.
2 - É claro que quem fizer esta "merda" vai desligar rapidinho e tentar recuperar rapidinho, não dando tempo do Mac reatualizar o Desktop.
3 - O Norton UnErase só recupera arquivos deletados se você tiver o FileSaver instalado, e o principal, se tiver o Norton. Nem todo mundo tem.
A dica pode ser radical, mas funciona.
Sergio Barrozo

Mande sua dica para a seção SIMPATIPS. Se ela for aprovada e publicada, você receberá uma exclusiva camiseta da *MACMANIA*.

por Heinar Maracy

CENAS QUE GOSTARÍAMOS DE VER

Apple utiliza site da Internet para descer o pau no Windows 95

"Estamos finalmente tirando as luvas", disse Guy Kawasaki, o pai do Mac-evangelismo, recém-retornado à Apple. O assunto é, como não podia deixar de ser, o Windows 95 e o que a Apple pretende fazer a respeito. Pra começar, um pouco da boa e velha contrapropaganda.

Apesar das várias contendas legais – a Apple nunca atacou de frente seu maior concorrente, a Microsoft (talvez pelo fato de a empresa de Bill Gates ser também o maior fabricante de softwares para o Macintosh). O bug do Pentium, a calculadora do Windows... munição não foi o que faltou nos últimos tempos para a Apple dar uns tirinhos na direção do concorrente. Mas as armas permaneceram no coldre.

Mas, com o Windows 95, a coisa mudou de figura. O novo sistema operacional está sendo vendido como algo "semelhante ao Macintosh". A Apple está disposta a provar que o slot é mais embaixo. Para isso deslanchou uma campanha nos EUA, com propagandas em revistas, rádio e TV, tentando mostrar que o que a Microsoft promete ao usuário de PC só pode ser encontrado hoje no Macintosh.

"Onde você gostaria de ir hoje?", diz o texto parodiando a propaganda do Windows 95. "Boa pergunta, Microsoft. Mas, e amanhã?" Segundo a publicidade da Apple, "o Windows 95 faz um PC ficar mais parecido com um Macintosh – aquele Mac que fabricávamos em 1984. Mas compare um PC rodando Windows 95 com o Macintosh de 1995 e você verá uma década de diferença."

O objetivo da empresa é "mostrar ao usuário de PC o que é realidade e o que é apenas "hype" no Windows 95 para ele considerar o Macintosh quando perceber que precisará fazer um grande investimento em hardware para usufruir plenamente do novo sistema operacional da Microsoft.

Na chamada "Guerra Santa dos Computadores" vale tudo. A Apple montou até uma página na World Wide Web, http://www.apple.com/whymac, para mostrar as vantagens de seu sistema. Benchmarks mostrando a superioridade do chip PowerPC em relação ao Pentium; matérias do The New York Times falando do vigor da Apple com seus 20 milhões de usuários em todo o mundo; até tirinhas do Doonesbury, de Gary Trudeau; são utilizadas em cenas de proselitismo explícito.

A principal tecla batida pela Apple é a integração entre hardware e software obtida com o Macintosh, impossível de ser imitada pela Microsoft, dada a miríade de fabricantes de PC. Facilidade de uso, maior capacidade de processamento e características multimídia avançadas (como realidade virtual, manipulação de vídeo e animação 3D) embutidas no sistema são outros itens colocados pela empresa como vantagens do Macintosh.

Em suas críticas ao Windows 95, a Apple ressalta que "o DOS (e, consequentemente, os problemas inerentes a ele) não morreu", que por trás da interface do Windows 95 o sistema ainda trata arquivos com nomes de oito caracteres, e que 30% dos programas testados pela Microsoft apresentaram algum tipo de problema com o novo sistema.

Não seria nada mau ver uma propaganda dessas publicada no Brasil.

HEINAR MARACY
Editor de texto da MACMANIA e faixa preta de Tai-Chi-Chuan.

Doonesbury BY GARRY TRUDEAU

C:\ONGRTLNS.W95
A Apple colocou faixas com a frase acima ("congratulações, Windows 95", para quem não entendeu) em ônibus de Seattle que passavam em frente à Microsoft. As tiras ao lado foram retiradas da página da Apple na WWW.